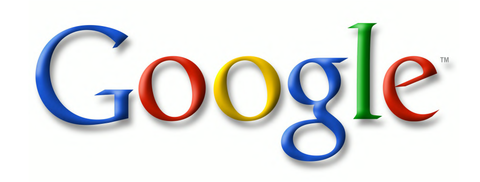
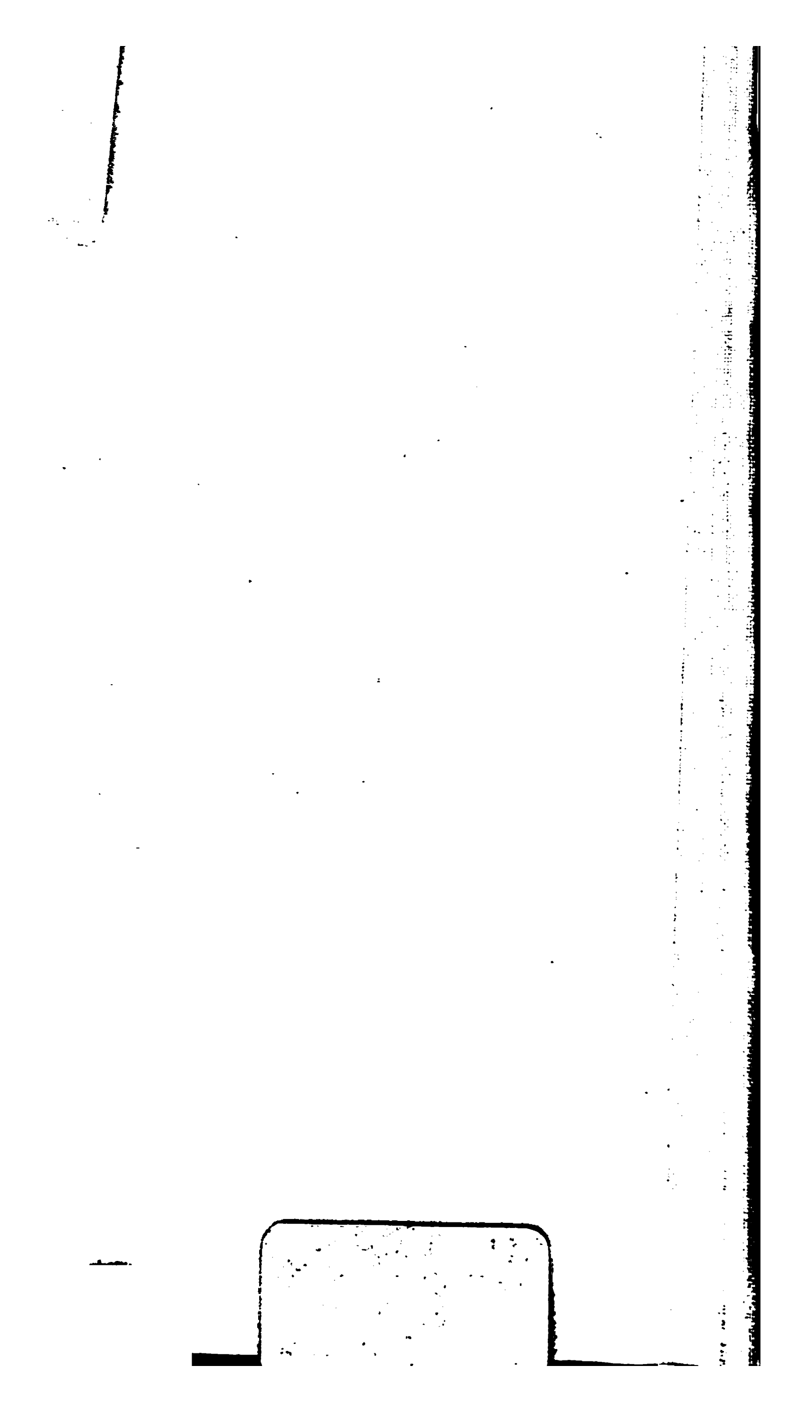
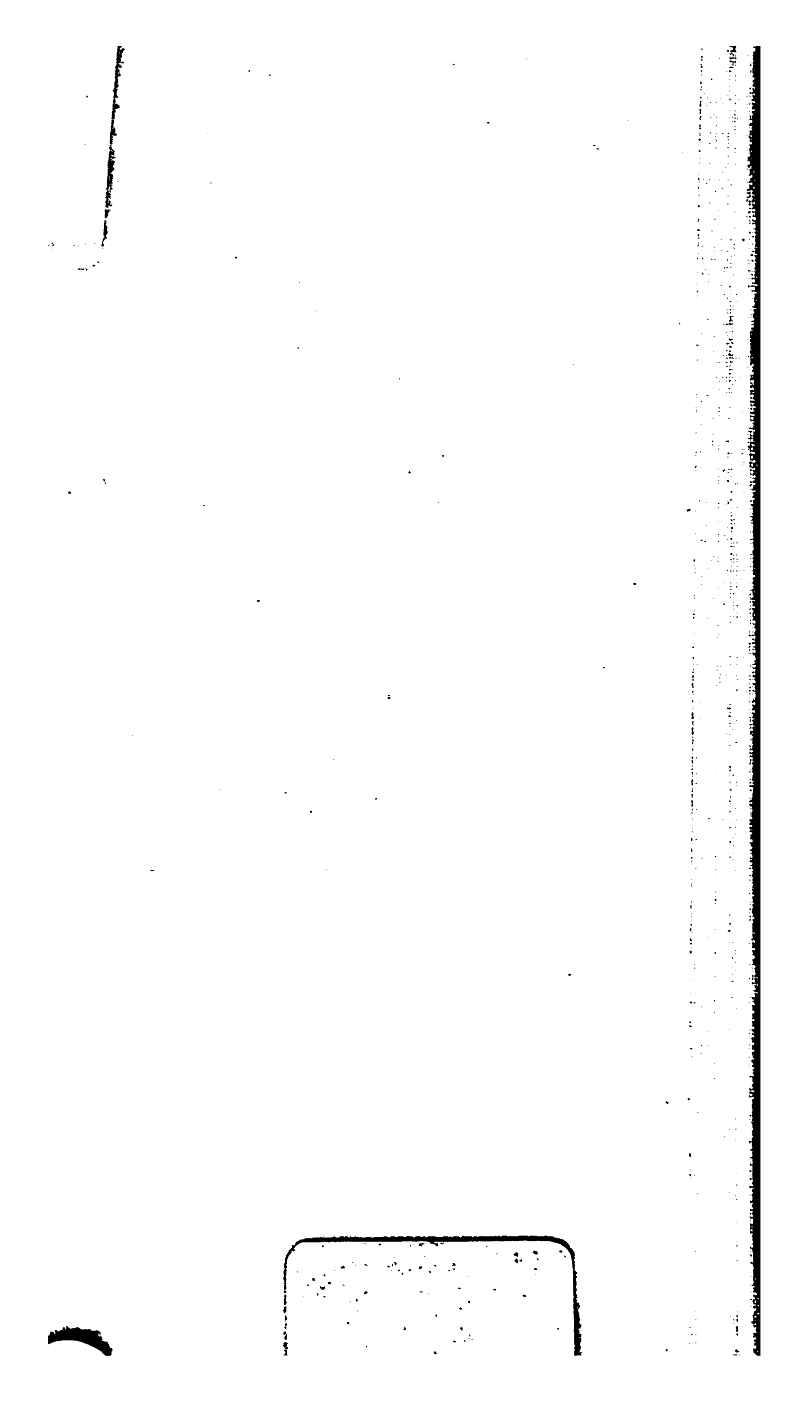










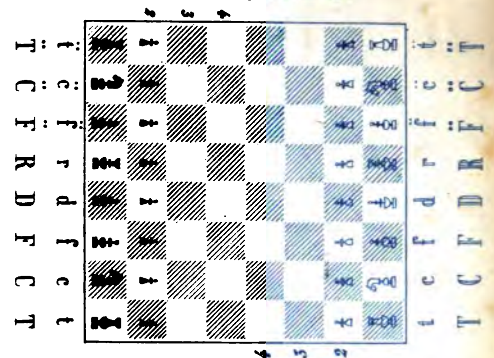
INTRODUCTION PRATIQUE

AU

JEU DES ÉCHECS

COMMERCI IMPRIMERIE DE CH. CABASSE

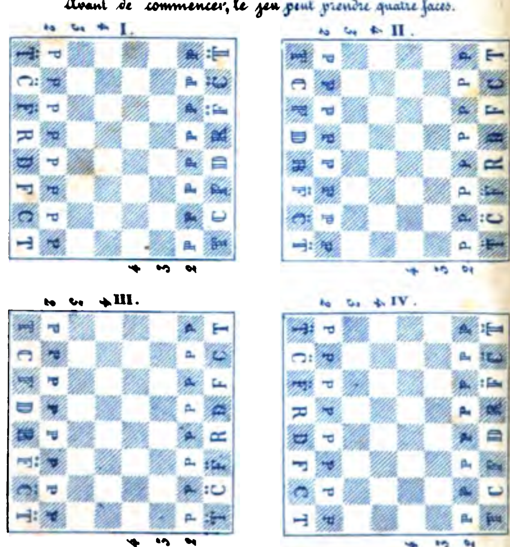
ECHIQUIER.



Figures des Pièces.



Avant de commencer, le jeu peut prendre quatre faces.



Lith Mᵉ Laguerre, à Bar-sur-Ornain

INTRODUCTION PRATIQUE
AU
JEU DES ÉCHECS

COMPRENANT

LE GOMITO DE DAMIANO PORTUGAIS

PARTIE CONVENABLE AUX COMMENÇANS

SELON LE CONSEIL JUDICIEUX

DU CÉLÈBRE ANONYME DE MODÈNE

PLUSIEURS TRAITÉS

TANT DU MÊME ANONYME

QUE DE DIVERS ÉCRIVAINS

LA CENTURIE DE LOLLI

ET D'AUTRES FINS DE PARTIE

PUBLIÉE PAR Q. POIRSON-PRUGNEAUX

Ici, de même que partout ailleurs, de la bonne Pratique doit naître la bonne Théorie : telle est la marche naturelle et constante de l'esprit humain. (PAGE 3.)

COMMERCI

CHEZ CH. CABASSE IMPRIMEUR-LIBRAIRE

M DCCC XLIX

EXPLICATION DU FRONTISPICE

Le frontispice représente l'Échiquier tourné comme il est dans le célèbre *Anonyme de Modène*, ERCOLE DEL RIO.

Cette situation est très-remarquable. L'illustre écrivain qui la choisit avait déjà sans doute pour but de donner aux amateurs d'échecs un premier enseignement. Il la considéra comme la plus naturelle que pût recevoir leur champ de bataille. Ce carré parfait n'a point de côté supérieur ni inférieur. Les forces des deux combattans occupent les deux premières lignes de droite et de gauche dans un ordre fixe, invariable et déterminé par la couleur de leurs deux cases angulaires, la Blanche à droite, la Noire à gauche de chacun.

Rien n'empêcherait de mettre auprès de l'échiquier l'image des deux joueurs qui se mesurent.

L'Échiquier de l'Anonyme est entièrement nu. J'ai pensé qu'il était à propos d'y faire figurer les pièces du jeu, chacune à son poste, avec les formes actuellement en usage.

*

Les petits dessins des Pièces et des Pions rappelleront aux curieux les jolis jeux d'échecs en miniature si élégamment exécutés, qu'on admire sur certains étalages de Paris.

En dehors du carré j'ai fait mettre les lettres initiales des noms des Pièces en Majuscules et de leurs Pions en Minuscules. Les amateurs devineront que celles de ces initiales qui portent deux points ·· en tête appartiennent au Roi de chaque couleur.

Ils observeront aussi, à la gauche de chacun des joueurs les chiffres 2, 3, 4 posés vis-à-vis de la 2e file, de la 3e file et de la 4e file de cases, aux deux côtés de l'échiquier. Il m'a paru inutile de marquer la première ligne avec le chiffre 1.

Ces figures, ces lettres grandes et petites, enfin ces chiffres donnent déjà, par anticipation, aux lecteurs la connaissance de notre Notation technique.

A l'imitation de celui de l'Anonyme, le frontispice offre les *Figures des Pièces* telles qu'elles sont façonnées à notre époque. Il est préférable, à mon avis, de les dessiner ainsi plutôt que d'adopter les images burlesques ou

caricatures bizarres qui ont été importées en France dans ces derniers tems.

Au reste, lorsqu'on dessine un coup d'échec, il vaut mieux marquer les Pièces et les Pions par les initiales que par des figures : cela est plus intelligible, plus facile et plus simple.

On en a la preuve dans les quatre petits échiquiers du frontispice qui montrent les quatre faces du jeu avant le commencement de la partie. Les lettres qui indiquent les Pièces sont aisément comprises, et leur situation respective dénote fort clairement dans quel sens il faut les faire mouvoir.

Cette manière de tourner les lettres n'est point une innovation. J'en ai vu l'exemple dans *Salvio*, dans le *Traité des Amateurs* et récemment dans l'ouvrage publié sous le nom de *Mouret*.

L'idée de l'Anonyme est féconde comme les conceptions des auteurs de premier ordre.

Cependant il n'est pas rare de voir avancer des propositions ingénieuses en apparence, mais qui ne sont point susceptibles d'avoir toujours leur application. J'en citerai par

exemple, une d'E. STEIN, ainsi exposée par MONTIGNI, qu'elle séduisait.

« Il y a dans une partie d'échecs trois époques éga-
» lement intéressantes.

» 1° Le début de la partie, la sortie des pièces et le
» premier développement du jeu.

» 2° Le plan et l'exécution de l'attaque et de la défense.

» 3° La fin de la partie.

. . . .

» STEIN a suivi cette méthode. »

LABOURDONNAIS approuvait cette spéculation qui s'annonce avec tant d'avantage. Il faut convenir qu'elle a de quoi plaire et entraîner. On va au devant d'une théorie dont on se promet les meilleures conséquences.

Hé bien, non, malheureusement. Il se trouve que, dans la pratique, elle n'offre rien de réellement utile, ni qui jamais puisse servir aux progrès des joueurs.

Le système de HOCQUART, qui a renchéri sur Stein en divisant en 5 actes la partie d'échecs, n'a pas mieux rencontré.

On a tout nouvellement voulu appliquer aux Échecs des principes empruntés à la Musique. Il convient de voir quel sera l'effet du tems sur cet essai imprévu, avant de s'en former une opinion.

Stein a été plus heureux en proposant l'usage des *Mats simples*, L'étude de ces Mats ne peut qu'être bien favorable aux débutans. Il y en a bon nombre ci-après, de la page 163e à la 207e. Je conseille de s'y appliquer immédiatement après qu'on aura vu et répété tous les exercices du Gomito de Damiano. Ensuite il sera tems de passer à l'étude des *Observations pratiques* de l'Anonyme, de la page 85 à la page 157.

Je terminerai cet avant-propos par un extrait de la *Bibliographie générale échiquienne* de M. Frédéric Alliey.

Del Rio (*Ercole*). *Sopra il Giuoco degli scacchi Osservazioni pratiche dell' Anonimo Modenese*. (Observations pratiques de l'Anonyme de Modène sur les Échecs). Modène 1750, chez François Torri, petit in-4° de 100 pages. 2e édition, Modène 1769. Troisième édition, soigneusement prise sur l'originale de 1750. Milan chez Lorenzo Sonzogno, 1831, in-12 de 110 pages avec une planche en regard du titre, représentant les Pièces et un Échiquier placé de façon que la case blanche se trouve

à la gauche du lecteur (mais à la droite des deux joueurs dont chacun serait assis séparément d'un côté et de l'autre du carré).

Un avis de l'éditeur, ou de l'auteur, une liste de neuf titres d'ouvrages sur les Échecs, les lois sur ce jeu, celles sur les joueurs et une courte conclusion sur ces mêmes règles, précèdent cet excellent petit traité qui se divise en deux parties.

La première, de la page 13 à la page 78, s'occupe des ouvertures du jeu, exposées en 23 chapitres avec de nombreux renvois ou variantes.

La deuxième, de la 78e page à la 106e, sur les fins de parties démontrées en trois chapitres avec renvois et variantes.

Enfin une Table alphabétique des matières.

Ce traité, plus généralement connu sous le nom de l'*Anonyme de Modène*, mais que nous savons aujourd'hui bien positivement être du conseiller *Ercole* Del Rio, est le plus méthodique et le plus instructif de ceux qui eussent paru jusqu'alors. * On doit approuver ses

* Voyez la traduction, commençant page 81, et finissant page 157 de ce volume.

nouvelles découvertes, tant sur les ouvertures que sur les fins de parties. Ennemi de toute superfluité, il a parlé plutôt aux joueurs qu'aux commençans, et LOLLI ne pouvait pas se faire le commentateur d'un meilleur ouvrage. Cependant comme son but ne fut pas de former un traité complet, mais seulement de donner au public diverses ouvertures et diverses fins de parties qu'il avait rencontrées dans la pratique du jeu ; pour les rendre plus faciles et profitables, il les enrichit de remarques convenables, d'un chapitre sur la valeur des pièces et les lois qui furent les plus sages et les plus sûres que l'on eût encore vues ; et ce qu'il n'avait pas fini de composer pour le complément de son livre, il le composa dans la suite pour embellir l'ouvrage de Lolli, où l'on remarque surtout une lettre contenant les principes théoriques, une autre lettre sur l'*Analyse de Philidor*, et un *Traité de la défense* contre l'avantage du premier coup (*); productions qui appartiennent à DEL RIO et qui n'ont pas besoin d'éloge.

(*) Ce *Traité* est traduit pages 120 et suivantes ci-après.

Les deux lettres sur les principes et sur Philidor ont été publiées en français, *Palamède* de 1836 et de 1837.

L'*Anonyme* a été traduit en anglais, 1822, en allemand, 1822, et en hollandais, 1819. (1) Le grand travail de M. Alliey renfermera les titres de ces diverses traductions et des détails curieux sur chacune (2). Je regrette d'être forcé de passer sous silence ces intéressantes particularités, qui rendent plus pressante encore l'impression d'un ouvrage vivement attendu et désiré par tous les joueurs d'échecs.

---

(1) J'omets ici dans l'article de M. Alliey quelques lignes dictées en ma faveur par son extrême bienveillance. L'estime qu'il veut bien me témoigner est très-flatteuse pour moi; mais, quoique j'en éprouve infiniment de gratitude, il me pardonnera de n'en pas publier les expressions. P. P.

(2) On n'avait point encore publié de traduction française de cet auteur justement célèbre.

ERRATA.

AVIS AU LECTEUR.

Dès qu'il existe des fautes d'impression, il y a nécessité de vous les signaler, afin que vous les fassiez disparaître et les corrigiez soigneusement, si vous voulez profiter sans obstacle de ce qui est renfermé dans ce livre.

La plupart des corrections ne consistent qu'en quelques points ou apostrophes à placer ou à effacer au-dessus ou à côté des lettres. Rien n'est plus facile à exécuter.

Dans les cas beaucoup plus rares où il s'agit de substituer une lettre à une lettre, un mot à un mot, vous êtes prié de couper, dans la page de l'errata, la correction indiquée et de coller la languette de papier sur la faute reconnue. Cela pourra se faire proprement sans dégrader la page qui la recevra.

N. B. On n'aura nulle peine à comprendre la disposition indicative des fautes à corriger, et par conséquent le lieu de la page qui doit porter les rectifications à faire. Dans les Parties ou les Coups d'Échecs, *la gauche* marquera le premier Joueur, *la droite* le second.

**

Page			
5	ligne 8e,	su	corrigez sur
11	l. dernière,	F	F̈
19	6e coup,	F	F̈
24	8e ligne,	riche	ample
26	§ 1. 10e coup,	††	effacez † pour ne laisser qu'un signe.
27	renvoi (2)	D; c̈' †	D 4 c̈': c̈' †
28	Chap. III, 11e coup,	ou t.	ou ẗ.
32	2e Section, 5e coup,	F	F̈
36	3e Phase, 7e coup,	F	F̈
Ib.	§ 2, 10e c.,	= c̈††T̈	= c̈ † effacez le reste.
37	5e Phase.		5e Phase. (j)
38	Section 2e, § 2, 14e c.	F	F̈
39	Chapitre III.		Chapitre III. (k)
Ib.	Chapitre IV.		Chapitre IV. (l)
40	6e Phase § 2, 10e c.	C̈'†	corrigez C̈' : c̈' †
Ib.	§ 3, 9e coup,	F	F̈
42	Section 1re 14	= f̈ †	f̈ effacez †
43	Section 2e		Section 2e (bb)
Ib.	16e coup,	= f̈ †	f̈ effacez †
Ib.	17e coup,	F̈	F
44	§ 2, 21e coup,	T	T̈
46	Ch. XXVI, 9e c.	ou F3D	F̈3D
47	§ 2, 11e coup,	= c̈††T̈	= c̈ † effacez le reste.
49	1re ligne,	Calabrois	Cozio.

Page

50 § 1, 12e coup, F̈ lisez F̈'
51 1re ligne, CALABROIS — COZIO.
Ib. § 7, 14e coup, C — C' ✝
Ib. § 8. 15e coup, F4C̈✝ — F̈4C'✝
52 1re ligne, CALABROIS — COZIO.
Ib. § 4, ou C — C̈
Ib. § 6, 7e coup, Ċ — C̈
Ib. 8e coup, C — C̈
56 14e ligne, =r' — =r effacez l'apostrophe.
61 12e ligne, F — C̈
62 23e ligne, ✝✝ — ✝ effacez l'autre signe.
Ib. 24e ligne, double — simple
64 3e ligne, précédent — ajoutez : mais par double échec.
Ib. 6e ligne, coup — ajoutez : par double échec.
Ib. 17e ligne, CHAPITRE III — (M) CHAPITRE III.
65 2e ligne (P) CHAPITRE IV — (Y) CHAPITRE VI.
68 7e ligne, D 3 R — D 2 R
76 13e l., 11e coup, F:F' — F' : C'
79 13e l., 2e coup, f. 3F — f̈.3F̈
84 § 2, 6e coup, » d — d en effaçant »
A la suite du 8e coup de Lolli,
Renvoi au 7e, Si le R se retire. Ajoutez F̈
85 5e l., 12e coup, C̈' — C̈'=f̈
—10e l., renvoi du 6e c. ẗ 3 T̈ — ẗ. 3 T̈

Page

85 14e l., renvoi du 9e c., F' : f̈' † lisez F' † etc.

— § IV, — du 6e r : d *d* r : d' *d* = d

87 § VII, 9e coup, C̈' C̈' = f̈

——— 11e coup, f f̈

— § VII, renvoi du 5e coup, 2 F' F̈'

————— du 6e F F̈

88 § II, 11e coup, C' C̈'

89 § I, 7e coup, C̈CR' C̈4R'

——— 9e coup, F F̈

——— *id.* : F : F̈'

94 § V, 5e coup, F̈4F supprimez F̈4F

et conservez RT̈ ⋊ T̈F

—— Renvoi du 10e c., r : d' r 4 D' : d' = d

95 Chap. 5, 9e c., : F' : F̈'

—— Renvoi du 4e coup, F F̈

96 § I, 8e coup, R : r' R' : r'

97 § III, 5e coup, perdrait I perdrait D

98 § III, 6e coup, d.4D d. 4 D'

100 1re l., 5e coup, F4F F̈ 4 F

102 § II, 7e coup, = ï = ï † D

—- Partie de Stein, en note.

—— 4e coup, 4 F̈ 4 F̈'

—— 5e, c̈ . 4 c̈ . 3

—— 6e, f̈ . 4 f̈ . 3

—— 7e, F̈' † F̈' †

104 1re l., 7e coup, f' f' = f

Page			
104	8e l., sur quelques exemplaires seulement,	avec	avec bon jeu.
—	11e coup,	= c	= c *d*
105	1re l., 6e c.,	r' = r *d*	r' *d* = r
106	§ II, 9e c.,	F	F †
—	1er renvoi du 10e coup,		ajoutez Lolli.
—	2e renvoi du 10e coup,		ajoutez Lolli.
107	10e l., 12e c.,	3 C̈	4 Ċ
—	Renvoi du 10e coup,		appartient au 2e joueur.
—	Renvoi du 13e coup,		appartient au 2e joueur.
—	§ II, renvoi du 5e c. et du 6e,		appartient au 2e joueur.
108	Aux 3 1res lignes sont 3 renvois		appartnt au 2e joueur.
109	1re ligne,	= f	f *d*
—	§ II, 4e coup,	= f	f *d*
111	1re l., 7e coup,	: C̈	: c̈'
—	11e l., 6e c.,	: r'	: r' *d*
—	Chap 18, 6e c.,	: C̈'	: c̈'
112		D D	R D
113	§ II, 10e coup,	3 C̈ †	5 C̈' †
114	§ II, 7e c.,	4 C̈' : C̈'	4 C̈ : c̈'
115	11e coup,	R F	R F̈
—	13e,	D F̈'	Ḋ 4 C
117	§ I, 5e c.,	: ẗ' †	supprimez : ẗ' † placés au coup suivant.
Ib.	§ II, 9e c.,	C̈'	C̈
118	§ III, 8e c.,	D	D'

**..

Page			
118 § III, 10e c.,	R'	lisez	R
——— 11e,	R		R'
——— 13e,	R		R'
Ib. § IV, 9e c.,	C̈'		C'
—Au renvoi du 8e c.,	f̈ 3 F̈		f. 3 F̈
120 § I, 5e c., ou r.4R' § II		Supprimez	r.4R' § II.
———6e c.,	=d		=d ou r. 4 R' § II.
121 5e l., 9e c.,	F' : F'=f		F̈':F'=f̈
——— 10e,	: C̈'		: C̈'=f̈
——— 12e,	RC̈ ⋊ T̈R		RC ⋊ TR
—— § II, 12e c.,	D 4 C̈		D 4 C̈'
122 § III, (1er renvoi au 7e coup)	poussé c̈		poussé c̈.
123 10e l., 7e c.,	C̈ 4 C'		C 4 C'
——— 8e c.,	: C̈'		: C'
—- Bas de la p., 8e c.,	: f'		: f'=f
124 2°, 7e c.,	: r' *d*=r		: r'=r *d*
—— 12e l., 8e c.,	si C		si C̈
—— 13e l., 9e c.,	F		F̈
125 10e l., 8e c.,	De même.	Lisez	De même D3C
—- § II, l. 1re,	si F2F'		si F 2 F̈'
—— *Ib.*	R2F:F'		R2F̈:F'
127 22^e l., 10^e c.,	d.F:F'		d.4F':F̈'=f
—- L. suivante,	D		D'
128 3°, 10^e c.,	r'		r'=r
—- § II, 7^e c.,	F2F		F̈2F̈'

Page			lisez
129	dre ligne,	: C̈'	: C̈'=c̈
—	*ib.*	: C'	: C̈'=c̈
130	3e ligne,	T̈'ẗ	T̈' : ẗ'
—	1o	r *d*	r' *d*
—	2o 9e coup,	r *d*	r' *d*
131	22e l.,	F̈4C̈'	F4C̈'
—	23e l.,	F4C'	F̈4C'†
132	3e l., 8e c.,	F	F̈
—	8e l., 7e c.,	=r *d*	r
—	1o 7e c.,	=r *d*	r
—	dre l., 6e c.,	d..4D	si d..4D
133	13e l. 10e c.,	C3F̈'	C̈3F̈
—	*Ib.*	C̈4R	C̈4R'
—	11e coup,	T	T̈
134	1re ligne,	D C̈	D3C̈
—	§ II, 3e c.,	F	Ḟ
Au renvoi du 6e ou 7e c.,		C2F'	F' : C'
136	1o, 6e coup,	F̈	Ḟ'
136	6e coup,	F	F'
—	7e coup,	F'	F̈'
—	3o 8e coup,	F̈ : C'	F̈':C̈'=f̈
138	5e l., 4e c.,	: f̈'	: f̈' *d*
140	§ II, 1er c.,	F	F̈
143	§ VIII, 4e c.,	C4C'†	C4C̈'†
144	1re ligne,	2F̈'	2F̈'†

Page			
152	9e l., 4e c.,	: C̈'	Lisez : C̈'
153	§ XIII, 3e c.,	DF'	DF̈'
155	VI, 2e l.,	Pièces P.	Pièces et P.
167	4e l., 10e c.,	F̈'	F̈' †
168	no de la p.	158	168
181	17e coup,	T̈ ou 2 C̈'	T̈' ou 2 C̈
187	1er coup,	T C̈	T C̈'
190	dernière l.,	T̈	T̈'
191	Mat de Ponziani 6e c.,	C	C̈
—	7e,	C'	C̈'
192	1o, 8e coup,	F'	F̈'
194	11e coup,	4 R	4 R'
195	17e coup,	C̈'	C̈' †
196	12e coup,	R 3 C	R 3 F
198	21e coup,	3 C	3 C̈
201	14e coup,	R'	R' †
202	dernière l.,	2 F	2 F'
212	III. 2e coup,	D2T	D3T̈
212	2o 2e coup,	D2T̈	D3T̈
—	3e,	D2T̈'	D3T̈'
216	VII. 3e c.,	TR'	T̈R'
—	5e,	†	† T̈
—	VIII. dre l.,	T̈'	T̈' †
220	XII. 2e coup,	C̈'	C̈
235	2o 1er coup,	F̈	F̈'

Page			
235	2e, coup,	4 C	lisez C̈
——	XXI. 4e coup,	3C̈	3C̈'
237	XXIII. 4ec.,	TT̈ : T' puis †	T̈T' Supprimez le reste et ajoutez : puis le coup suivant prendra T' + et
238	1° 2e coup,	couvre.	couvre. †
243	avant-dre l.,	tait	fait
246	XLII. 4e c.,	T̈'	T̈'=r.
——	5e,	d.	r
249	3 l., 4e c.,	Ḟ : F'	F̈' : F̈'
——	à la note (1) 4e coup,	F̈3 F̈	F̈ F̈
250	XLIX. 1re l.,	R C	R C̈
254	LVI. 5e c.,	c.	c̈.
——	6e,	c. C'	c̈. C̈'
157	LX. A la note (1) 2e c.,	Si TT : F' Mat par D F	Si T4F : F' Mat par D F̈'
258	1. 2e c.,	C̈	C
——	3e	2 C̈'	2 C'
——	*id.*	C3F̈ ou 4C̈	C3F ou 4C
258	2. 2e coup,	T̈2C̈	T2C
——	4e	Ainsi D C̈	D3F
——	3. 2e coup,	C C̈'	CC'
——	3e,	D F̈'	DF'
259	LXV. 2e c.,	F T'	F̈ T̈'
260	LXVI. l. du 1er J.	c4D'	c4C'
263	LXX. l. du 2e J.	ïı3T̈	ï2T̈.

Page				
263	3e coup,	F ou C	lisez	F' C'
—	6e,	D T		D T'
—	*id.*	R2F		R2F̈
265	LXXIII. 6e c.	L T		L T †
267	LXXV. 2e c.	C̈		C
—	3e,	F		F'
268	4e ligne,	C 4		C̈
269	LXXVII. l. du 2e J.	R3F̈		R3F̈'
—	5e coup,	T̈.2T̈		T̈'.2T̈
—	7e,	R3T		R'3T̈
272	LXXXI. 1er c.,	3T̈'		3T
273	5e coup,	4R'		R
—	LXXXII. 1er c.,	4F̈		4F̈'
274	2. 5e coup,	4 C ou T		4 C̈ ou T̈
—	8e,	2 T'		3 T'
—	9e	4 T'		4 T̈'
275	LXXXIII. 2e c.,	T̈		T̈'
—	3e,	C̈		C̈'
277	9e coup,	C		D
282	2. 7e c.,	T'		T̈
286	V. 1er c.,	C'		C' †
287	VII. 3e c.,	†		†† D
—	VIII. 3e c.,	D † F		D' † F̈
288	X. 3e c.,	2T̈ ou 2F̈		3 T̈ ou 2 R
—	*id.*	R2F̈		R 3 F̈'

Page			lisez
289	7e l., 4e c.,	†	†=r
—	XII. 4e c.,	C 2 C	C C̦
290	XIV. 2. 2e c.,	C̈	C
—	4e,	C̈	C
—	XV. L. du 1er J.	R3C	R3C̈
—	4e coup,	T̈	T̈ †
291	XVI. 11e c.,	T̈'	T̈' †
—	12e,	†	†=f
—	XVII. 1er l. du 2e J.	D4T̈, T̈4C̈	D4T', T4C̈'
292	6e coup,	T'	T̈
—	XVIII. 1re l. du 2e J.	T 3 C	T 3 C'
—	2e coup,	T	T̈
294	3. 4e c.,	F2F':D'	F2F':C' ou F2D':D'
295	XXI. 2e c.,	C4F	C4F̈'
300	12e ligne,	6	7
302	2e l., 8e c.,	RF̈ ⋈ T̈C̈	RC̈ ⋈ T̈F̈
—	20e	c̈.	c̈.,
307	L. du 2e J,	T̈2T...F2F	T̈2T̈'...F̈2F
317	60e saut,	4 F	4 F'
319	28e saut,	3 T	3 T'
320	8e saut,	3 F	2 F'
—	38e saut,	4 T	4 T'
—	39e saut,	2 C	2 C'
321	5e saut,	3 T'	3 T̈'

Page				
321	31ᵉ saut,	4 T	lisez	4 T'
——	38ᵉ saut,	2 C		C en supprimant 2
——	41ᵉ saut,	4 R		3 R
——	42ᵉ saut,	2 C		2 C̈
322	39ᵉ saut,	2 F̈'		F̈' en supprimant 2
323	17ᵉ saut,	2 C		C en ôtant 2
325	5ᵉ saut,	2 C̈'		C̈' en ôtant 2
——	13ᵉ saut,	4 T		4 F
——	22ᵉ saut,	2 C'		2 F
——	28ᵉ saut,	2 C̈		2 F̈
326	25ᵉ saut,	4 C		4 F
330	13ᵉ saut,	4 T'		4 T
——	51ᵉ saut,	2 C		C en ôtant 2
——	XIII. 1ᵉʳ	C T̈		C 4 T̈
349		n'avaient		n'avoient

On se plaint en France de n'avoir point de Traités véritablement élémentaires du Jeu des Echecs.

Il en existe de bons, dit-on, en Italie et en Angleterre.

Nous en rencontrons un excellent chez les Italiens. Frappés de son mérite, nous n'hésitons pas à le traduire.

Nous nous voyons d'ailleurs encouragés à ce travail par le suffrage bienveillant d'un amateur éclairé, M. Alliey, lui-même auteur de la production la plus intéressante et la plus remarquable, *La Bibliographie complète des Echecs*, qu'il est sur le point de mettre au jour.

Un des grands maîtres de ce jeu si attrayant, le célèbre Anonyme de Modène (le conseiller Ercole Del-Rio) recommande aux commençans, pour première leçon, le Gomito de Damiano. C'est qu'en effet, cette ingénieuse partie, par ses ramifications multipliées, lui a paru plus que toute autre renfermer de nombreux enseignemens très-propres à les

initier dans la connaissance des véritables élémens du Jeu, tels que les positions, les mouvemens, les combinaisons, le dégagement des pièces, leur correspondance, et en donner des idées exactes.

Aussi l'abondant commentateur de l'Anonyme, LOLLI, dans son in-folio, n'a-t-il pas oublié de développer, avec beaucoup d'étendue, la *Pratique du* GOMITO, d'après l'inventeur DAMIANO, et d'après l'Espagnol RUI LOPEZ DE SEGURA.

Nous pensons bien faire en publiant l'estimable labeur de LOLLI sur ce sujet. Pour le compléter, indépendamment d'une lacune laissée par lui, mal-à-propos à notre avis, et que nous avons tâché de remplir, nous y joignons la *Pratique de* GRÉCO *le Calabrois*, et celle de COZIO.

Nous allons donc offrir aux amateurs le GOMITO DE DAMIANO, PORTUGAIS, le plus ancien écrivain qui ait traité du JEU DES ECHECS. Par là, les amateurs auront une riche collection de coups forcés, dont l'enchaînement méthodique mène au but par le chemin le plus direct et le plus court.

La description de tous les détails de la Partie se fera au moyen d'une *Notation technique*, simple, claire et facile à interpréter, dont l'usage ne peut manquer de hâter les progrès du jeu. L'exposé succinct de cette Notation servira de préface au *Gomito*.

A la suite viendront quelques Remarques explicatives, comme conséquences des coups exécutés et décrits ; car ici, de même que partout ailleurs, de la bonne Pratique doit naître la bonne Théorie : telle est la marche naturelle et constante de l'esprit humain.

Nous croyons nous rendre agréables à MM. les amateurs en leur donnant, après les Remarques dont il vient d'être parlé, la Traduction française des OBSERVATIONS PRATIQUES publiées par le célèbre ANONYME. C'est un chef-d'œuvre, dans lequel sont contenues les finesses les plus exquises du Jeu des Echecs. On y trouve diverses manières de jouer particulières à l'Italie. Pour la plupart des joueurs français, ce sera une nouveauté pleine d'intérêt que d'apprendre les effets des divers usages adoptés dans ce pays,

berceau de toutes les sciences et de tous les arts.

Après les productions de l'ANONYME, nous en ferons entrer dans le volume quelques autres, telles que la CENTURIE DE LOLLI, etc., etc. Nous voudrions n'y rien mettre que d'intéressant.

AVERTISSEMENT.

Depuis quelques années seulement on s'est mis à désigner chacun des joueurs par un mot pluriel, les BLANCS, les NOIRS. Cette mode est contraire à l'usage du Calabrois, de Philidor, des Amateurs, de Stein, de Montigni, de La Bourdonnais, qui pour cela se sont tous servis du singulier, le BLANC, le Noir. Les écrivains Italiens, l'espagnol Lopez et le portugais Damiano ne disent pas autrement. Rien donc de moins à-propos que cette innovation fort inutile. Nous suivrons, nous, l'exemple raisonnable donné par les bons auteurs, dans toutes les langues.

PHILIDOR fut probablement le premier qui employa les *Initiales* du nom des Pièces dans la description des Parties d'échecs, édition de 1777. STEIN l'imita en 1789, MONTIGNI en 1802, HOCQUART en 1810, LA BOURDONNAIS en 1834.

Le signe † pour marquer l'*échec au Roi* vient de STAMMA, et il fut adopté par le *Traité des Amateurs*.

Les deux points : annonçant la prise d'une Pièce ou d'un Pion, sont de MONTIGNI.

Mais *les lettres Minuscules* pour marquer les Pions nous appartiennent, de même que les 2 points ·· en tête des Pièces et des Pions du Roi, et l'apostrophe ' qui désigne les Pièces et les Pions adverses.

EXPOSÉ SUCCINCT

DE LA NOTATION TECHNIQUE EMPLOYÉE DANS CE RECUEIL.

Il suffira de peu d'éclaircissemens pour faire connaître cette notation et en montrer l'usage.

DE L'ÉCHIQUIER.

On donne le nom d'Échiquier à la table sur laquelle on joue aux échecs.

C'est donc le champ de bataille sur lequel combattent les deux antagonistes. Il se divise en deux camps rivaux, celui du Blanc qui a les Pièces Blanches, et celui du Noir qui a les Pièces Noires.

Chacun de ces camps est composé de trente-deux cases, distribuées en quatre rangs, lignes ou files de huit cases.

Des deux côtés la première ligne est occupée par les huit pièces du jeu, la seconde par autant de pions ; la troisième et la quatrième sont vacantes au commencement de la partie.

On place l'Échiquier de manière que chacun des joueurs ait à sa droite la case blanche qui termine la première ligne.

Le Blanc dispose ainsi son jeu, de gauche à droite :

1ere ligne : Tour, Caver, Fou, Dame, Roi, Fou, Caver, Tour.
2e — Pion, Pion, Pion, Pion, Pion, Pion, Pion, Pion.

Observons par là que la Dame se trouve sur la case *Blanche*, de sa couleur.

Le Noir dispose ainsi le sien de gauche à droite :

1ere ligne : Tour, Caver, Fou, Roi, Dame, Fou, Caver, Tour.
2e — Pion, Pion, Pion, Pion, Pion, Pion, Pion, Pion.

Observons par là que la Dame se trouve sur la case *Noire*, de sa couleur.

Pour distinguer les Pièces et les Pions, on leur donne des dénominations relatives à leur proximité du Roi ou de la Dame.

On nomme Tour du Roi, Cavalier du Roi, Fou du Roi, ces Pièces lorsqu'elles sont du côté du Roi jusqu'au bord de l'Echiquier.

On les nomme Tour de la Dame, Cavalier de la Dame, Fou de la Dame, lorsqu'elles sont du côté de la Dame jusqu'au bord de l'Echiquier.

Chaque Pion prend sa désignation de la Pièce devant laquelle il est. Par exemple, le Pion de la Tour du Roi est en avant de cette

Tour, le Pion du Roi devant le Roi, le Pion de la Dame devant la Dame, et ainsi des autres.

De la disposition qui vient d'être décrite, il résulte que, dans les deux jeux, les mêmes Pièces se correspondent exactement et se trouvent vis-à-vis l'une de l'autre.

L'échiquier est susceptible de prendre quatre différens aspects au commencement de la Partie. Vous le voyez aux figures placées au frontispice lithographié de ce livre.

NOTATION TECHNIQUE.

Les auteurs qui ont publié des Parties ou des Coups d'Echecs indiquent, soit par des phrases, soit par des signes abréviatifs, les mouvemens effectués et leurs résultats..

Les phrases se comprennent avec facilité ; mais elles sont longues et remplissent trop d'espace dans les livres.

Jusqu'alors les notations abréviatives, composées de signes arbitraires, compliqués, d'une interprétation pénible et fastidieuse, ont joint le plus souvent de nouvelles

difficultés à celles du jeu. C'est un grimoire presque indéchiffrable, un amas de formules algébriques qui défient les esprits les plus patiens, et dans lesquelles on cherche vainement la moindre trace du langage des Echecs.

Marchant sur les pas de Stamma, de Philidor et de Montigni, nous pensons que la *Notation technique* dont nous fesons usage, est exempte de tous ces inconvéniens, et qu'elle mérite d'être offerte à MM. les Amateurs comme favorable aux progrès de leur jeu de prédilection.

Nous l'avons nommée *Notation technique*, parce qu'elle n'est véritablement que l'abréviation la plus courte de la Langue des Echecs.

REPRÉSENTATION DES PIÈCES.

Voici quelles en sont les bases.

Chaque Pièce a pour signe la lettre initiale de son nom. Par conséquent,

R	signifie	le Roi.
D	—	la Dame.
F	—	le Fou.
C	—	le Cavalier.
T	—	la Tour.

Tel est l'emploi de ces cinq grandes lettres

ou *Majuscules :* Elles désignent parfaitement les cinq grandes Pièces du jeu.

Les Pions seront très-bien représentés par les mêmes lettres, mais en *Minuscules*. Ainsi

r	signifie	le Pion du Roi.
d	—	le Pion de la Dame.
f	—	le Pion du Fou.
c	—	le Pion du Cavalier.
t	—	le Pion de la Tour.

Les trois lettres majuscules F, C, T, au moyen de deux points mis au-dessus, de cette manière F̈, C̈, T̈, figureront le Fou du Roi, le Cavalier du Roi, la Tour du Roi; sans marques, F, C, T, elles figureront le Fou de la Dame, le Cavalier de la Dame, la Tour de la Dame.

Les minuscules f, c, t, sans marques, désigneront distinctement

f le Pion du Fou de la Dame,
c le Pion du Cavalier de la Dame,
t le Pion de la Tour de la Dame.

Couronnées de deux points, elles désigneront distinctement

f̈ le Pion du Fou du Roi,
c̈ le Pion du Cavalier du Roi,
ẗ le Pion de la Tour du Roi.

Nous avons adopté l'apostrophe ' placée à droite de la lettre, soit majuscule soit minuscule, pour marquer les Pièces et Pions de l'*Adversaire de qui joue* , et en conséquence nous le traduisons par le mot *adverse*. Donc

R' signifie le Roi adverse, r' signifie le Pion du Roi adverse.

D' signifie la Dame adverse, d' le Pion de la Dame adverse.

F̈' signifie le F̈ du Roi adverse, f̈' le Pion du F̈ du Roi adverse.

C̈' signifie le C̈ du Roi adverse, c̈' le Pion du C̈ du Roi adverse.

T̈' signifie la T̈ du Roi adverse, ẗ' le Pion de la T̈ du Roi adverse etc.

REPRÉSENTATION DES MOUVEMENS.

Rappelons-nous que la première ligne du côté de chacun des joueurs contient ses Pièces dans l'ordre que la règle leur assigne, et la seconde leurs pions.

BLANC.

1re ligne :	T	C	F	D	R	F̈	C̈	T̈
2e —	t	c	f	d	r	f̈	c̈	ẗ

NOIR.

1re ligne :	T̈	C̈	F̈	R	D	F	C	T
2e —	ẗ	c̈	f̈	r	d	f	c	t

Nous avons déjà observé que, de chaque côté, les cases du 3e et du 4e rangs sont vacantes et restent vides avant de commencer la partie.

Nous désignons par les chiffres 2, 3, 4, les lignes de cases composant le terrain de chaque combattant : nous supprimons comme inutile le chiffre 1 qui désignerait le premier rang.

Tout cela posé, le mouvement d'un Pion ou d'une Pièce quelconque sera marqué par le signe du Pion ou de la Pièce suivi de la désignation de la case où il faut placer l'une ou l'autre. On sait qu'on n'en joue pas plusieurs à la fois.

EXEMPLES :

Le Pion du Roi deux pas, à la 4e case du Roi — r .. 4 R

Le Fou du Roi à la 4e case du Fou de la Dame — F 4 F

Le Pion du Fou de la Dame un pas, à la 3e case du Fou de la Dame f. 3 F et le reste.

Comme il y a deux adversaires, les coups joués des deux parts formeront deux colonnes, l'une à gauche, l'autre à droite. Celle de gauche représentera le Jeu de qui a le *trait*, c'est-à-dire du premier, qui commence; celle de droite, le Jeu du second. (Voir les Parties ci-après).

Nous désignerons le premier par les lettres ATT. qui marquent le joueur à qui appartient naturellement l'*Attaque*, et le second par les lettres DÉF. qui marquent le joueur à qui appartient naturellement la *Défense*.

Ceci deviendra plus intelligible quand on aura exécuté quelques-unes des Parties qui suivent.

Le but du Jeu est de réduire le R' dans une situation telle qu'attaqué il ne lui reste aucun moyen de salut et qu'il soit forcé de se rendre. Alors le R' est *Echec et Mat*, et il a perdu la partie.

L'attaque contre le R' se figure par le signe † placé à la droite de la Pièce dirigée sur le R';

on dit alors : *Echec au Roi*, ou simplement *Echec*.

Si le mouvement opéré découvre une Pièce attaquant le R, cela s'appelle *Echec à la découverte*. Alors la *Notation* marque cette circonstance à la suite du signe † par l'initiale de la Pièce qui donne l'*échec à la découverte*, de cette manière : † F, † T̈ etc.

Lisez : *Echec par le F de la D, Echec par la T du R*, etc.

S'il résulte du mouvement un double échec, cela se dénote par ††, en marquant à droite la Pièce par laquelle le R' reçoit l'*Echec à la découverte*.

L'ATT. ne se borne pas à se diriger seulement contre le R ; elle cherche aussi à prendre les Pièces et les Pions de l'adversaire quand il y a lieu de s'en emparer, ou de s'en promettre un avantage quelconque. Alors la Pièce ou le Pion qui prend reste à la place de la Pièce prise. Dans le système de la Notation, la prise est indiquée par la Pièce ou le Pion qui la fait, en l'accompagnant à sa droite de deux points, suivis du signe de la Pièce enlevée du jeu. C̈ 4 R' : r' Lisez :

Le Cavalier du Roi joue à la 4e case du Roi adverse, prend le Pion du Roi adverse.

Divers auteurs ne mentionnent pas la Pièce ou le Pion qui est pris. Nous ne voyons pas l'utilité d'une telle omission; il en résulte au contraire des incertitudes, de l'obscurité, des embarras. L'indication toute simple donnera des idées plus nettes de la marche et de ses conséquences.

On a été jusqu'à ne représenter que les mouvemens de case en case, sans parler des Pièces qui les exécutent. (*) Quel bien cela peut-il faire? C'est, à notre avis, l'enfance des Notations. Soyons clairs autant que nous pourrons, afin d'être toujours compris.

La science ne consiste pas à deviner des énigmes.

Pour terminer cet exposé, offrons ici aux amateurs le RÉSUMÉ DE LA NOTATION TECHNIQUE. Quelques légères additions de détail compléteront notre travail. Comme quelques-unes

---

(*) L'allemand Moses Hirschel, les Stratagèmes de Montigni, l'Encyclopédie d'Alexander, les Problèmes d'Auguste d'Orville.

ne sont pas absolument nécessaires, on sera libre de les admettre ou de les négliger.

ÉLÉMENS DU PROCÉDÉ.

1° Cinq initiales { Grandes pour les Pièces, R, D, F, C, T.
Petites pour les Pions, r, d, f, c, t.

De là

F̈, C̈, T̈ pour les Pièces du Roi.
f̈, c̈, ẗ, pour leurs Pions.
F, C, T pour les Pièces de la Dame.
f, c, t pour leurs Pions.

T̈, C̈, F̈, R, D, F, C, T, Pièces } DE QUI JOUE.
ẗ, c̈, f̈, r, d, f, c, t, Pions }

T̈', C̈', F̈', R', D', F', C', T', Pièces } ADVERSES.
ẗ', c̈', f̈', r', d', f', c', t', Pions }

2° Trois chiffres, 2, 3, 4, servant avec les lettres à indiquer les Cases où se poussent les Pièces ou les Pions.

3° Le point . à droite d'un Pion, marque qu'il s'avance d'un pas.

Les deux points .., marquent qu'il s'avance de deux pas.

Ainsi 5 Lettres et 3 Chiffres avec 3 signes accessoires, le Point ., les deux Points .. et l'Apostrophe ', composent tout le système.

De plus, il y a quelques signes additionnels, utiles mais non essentiels à la Notation.

Ce sont

: à la droite des lettres signifiant la prise d'une Pièce ou d'un Pion adverse. On désigne à la suite le Pion ou la Pièce perdue par l'Adversaire.

† Echec.

†† Echec double. On indique à droite la Pièce qui donne l'*Echec à la découverte*.

⋈ Le Roi roque.

= Devient.

DN Dame nouvelle.

d à la droite de l'indication d'un P, P doublé.

p. l. m. à la suite d'un coup, *pour le mieux*.

Cela indique qu'il y a d'autres manières de jouer ; mais que celle-ci est la meilleure.

(Ces 3 derniers s'omettront si on veut).

s7 sur. Ce signe *s7* marque un P ou une Pièce attaquée.

» Les Guillemets indiquent qu'un joueur fait le même mouvement que son antagoniste.

Avec cette Notation, il est aussi facile de lire les phrases descriptives du Jeu, que si elles étaient écrites en entier, et même on les saisit plus promptement.

EST-CE UNE COUTUME RAISONNABLE, AUX ECH... DE DÉSIGNER LES DEUX JOUEURS PAR LA COULEUR DES PIÈCES ?

Nous sommes portés à croire que nulle bonne raison ne fonde la coutume dont il s'agit. En dépit de toute son ancienneté, cette coutume est très-défectueuse, très-abusive; car la conduite et le succès de la partie ne tiennent en rien à la couleur des Pièces. Il est indifférent d'avoir en partage les Blanches ou les Noires; la victoire appartient au plus habile, quel que soit le drapeau de ses guerriers. On regarde comme une politesse d'offrir aux femmes qui jouent aux Echecs, les Pièces Noires, et, par une inconséquence inexplicable, les auteurs de traités, les écrivains de toutes les publications sur les Echecs, s'obstinent à présenter le Blanc comme ayant à peu près toujours l'avantage de donner l'Echec et Mat. Cela est peu galant, il faut l'avouer, et donne d'ailleurs l'idée la plus fausse du jeu. Beaucoup d'amateurs, surtout parmi les commençans, se figurent que les Pièces blanches doivent avoir la préférence, puisque leur apanage,

selon les préventions admises, est de gagner presque toujours. Aussi voit-on des Joueurs qui choisissent continuellement les Pièces de cette couleur, et contractent de cette manière une habitude absurde. Les deux couleurs sont entièrement, absolument égales; l'une ne peut avoir de supériorité sur l'autre. Le trait seul est un avantage; mais il n'appartient pas plus au Blanc qu'au Noir.

Nous allons en donner immédiatement la démonstration.

Nous conseillons au joueur de l'ATT., lorsqu'il aura gagné la partie avec les Pièces Noires, de la jouer ensuite avec les Blanches; il la gagnera de même. Bien plus, en donnant le trait au Jeu qui lui est opposé, et qui aura ses Pièces Noires ou Blanches indifféremment, il le verra vainqueur à son tour, pourvu que celui-ci joue ses coups selon la Notation.

PREMIÈRE PARTIE DE PHILIDOR.

1er RENVOI.

1	r..4 R	»	r..4 R
2	F̈ 4 F	»	F̈ 4 F
3	f. 3 F		C̈ 3 F̈

4	d..4D	r. 4D' : d'=d
5	f. 4D : d'=d	F̈ 3C
6	C 3F	RC̈ ⋈ T̈F̈
7	C̈ 2R	f. 3F
8	F̈ 3D	d..4D
9	r. 4R'	C̈ R
10	F 3R	f̈. 3F̈
11	D 2D	f̈. 4R : r'=r
12	d. 4R' : r'=r	F̈ 3R' : F'
13	D 3R : F̈'	F 3R
14	C̈ 4F̈	D 2R
15	C̈ 3R' : F'	D 3R : C̈'
16	RC̈ ⋈ T̈F̈	C 2D
17	f̈..4F̈	c̈. 3C̈
18	ẗ . 3T̈	C̈ 2C̈
19	c̈..4C̈	f. 4F
20	C 2R	d. 4D'
21	D 2D	C 3C
22	C 3 C̈	C 4D
23	T R	C 3R'
24	T 3R : C'	d. 3R' : T'=r
25	D 3R : r'	D 2T' : t'
26	f̈. 4F̈'	D 2C' : c'
27	f̈. 3F̈'	C̈ R
28	c̈. 4C̈'	D 4D'

29	D 4 D : D'	f . 4 d' : D' = a
30	r . 3 R'	C̈ 3 D
31	C 4 R	C̈ 4 F̈
32	T̈ 4 F̈' : C̈'	c̈ . 4 F̈ : T̈' = ḟ
33	C 3 D'	ḟ . 4 F̈' ou autre chose
34	r . 2 R'	T̈ C
35	Ḟ 4 F †	R T̈
36	C 2 F̈' †	R C̈
37	C D' † F̈	R T̈
38	r . R' = Dn †	et Mat.

Il est donc évident que la Notation technique donnera toujours exactement la représentation de tous les coups du Jeu, quelle que soit la position respective des deux Joueurs dans les quatre divers aspects que la même Partie est susceptible de prendre.

En la pratiquant avec exactitude et réflexion, on en profitera infailliblement pour arriver plus tôt à connaître son échiquier, point fort essentiel.

L'abbé Roman l'a fort bien dit :

« Premièrement connaissez l'Échiquier. »

(Les Echecs, chant I.)

AVIS AUX COMMENÇANS.

La partie de Philidor décrite plus haut est admirable ; mais elle est loin de vous convenir : elle n'a rien d'assez élémentaire et suppose une multitude de connaissances acquises que vous n'avez pas. On la rapporte ici seulement pour faire voir que la couleur des pièces n'a point d'influence sur la conduite ou l'issue du jeu. Philidor n'a pas écrit pour les débutans ; il a voulu offrir aux habiles les moyens de se perfectionner.

Nous renouvellerons le conseil exposé plus haut, vu l'importance du sujet.

Jouez d'abord cette partie en prenant le trait avec les Pièces noires, puis avec les Pièces blanches : donnez ensuite le trait à votre adversaire premièrement avec les Pièces noires, puis avec les Pièces blanches ; les mêmes mouvemens auront ainsi passé 4 fois devant vos yeux sous quatre différens points de vue, sans rien changer à la Notation. Ce sera un bon exercice qu'il faudra répéter dans toutes les combinaisons qui se présenteront, sans vous lasser. Mais vous entreprendriez

une tâche aussi fastidieuse qu'inutile à vos progrès si vous cherchiez prématurément à creuser les motifs des différens coups : vous y perdriez votre temps et vos peines. Réservez cette étude pour le moment où vous en serez devenus capables.

Seulement nous vous ferons remarquer en passant, au 16e coup de l'ATT., deux mouvemens simultanés opérés par le R et par la T̈. Le R se place C̈, à deux cases de la sienne; la T̈ F̈ à côté du R. Cela s'appelle Roquer, du nom de Roc jadis porté par la T. On ne peut Roquer plus d'une fois dans la même partie, et encore avec la condition que le R et la T n'aient pas été dérangés, et qu'il n'y ait aucune Pièce entre les deux. Les Français ne Roquent que d'une manière. Les Italiens ont plusieurs façons de Roquer, comme on le verra plus loin dans les Parties de l'Anonyme.

LE GOMITO

DE

DAMIANO.

TÉMOIGNAGE DE LOPEZ

EN FAVEUR DU GOMITO.

L'espagnol LOPEZ est généralement enclin à critiquer à toute outrance le portugais DAMIANO. Toutefois il en apprécie tant le *Gomito* qu'il a travaillé avec succès à l'enrichir d'une fort belle et riche série de variantes que nous décrirons plus bas après la *Pratique de* LOLLI. Voici comme parle Lopez de cette ingénieuse combinaison : « Parmi toutes les parties de DAMIANO, il n'en » est point de mieux disposée, de mieux en » ordre, de plus importante, de plus ac- » tive, de plus élégante ou de plus parfaite. »

Nous avons parlé de l'approbation que lui donne l'ANONYME, en le conseillant aux débutans pour leur première leçon. C'est que ce fameux auteur est convaincu de son incontestable utilité.

LE GOMITO DE DAMIANO, PORTUGAIS,

LE PLUS ANCIEN AUTEUR QUI AIT PUBLIÉ UN TRAITÉ

SUR LE JEU DES ÉCHECS.

Le Gomito a lieu lorsqu'au second coup on défend le r joué 4 R et attaqué par le C̈', en poussant un pas le f̈ à la 3e F̈.

L'attaque est commencée dès le second coup et se poursuit très-vivement ensuite, si le 2e Joueur prend le C̈' avec son f̈.

On a réuni dans ce Recueil

1° La Pratique du Gomito décrite par Lolli,

2° Celle de l'espagnol Rui Lopez,

3° Celle de Gréco dit le Calabrois,

4° Enfin celle de Cozio.

LE GOMITO DE DAMIANO.

PRATIQUE DE LOLLI.

1 r..4 R		» r..4 R	(A)
2 C̈ 3 F̈ s/r'		f̈. 3 F̈	
3 C̈ 4 R' : r'	Ou	f̈. 4 R : C̈' = r	1re Phase ci-dessous.
	Ou	D 2 R	3e et dernière Phase, p. 33.

Première Phase. (B)

3 f̈. 4 R: C̈'=r

4 D 4 T̈'† Ou R 2 R Chap. 1.

Ou c̈. 3 C̈ Seconde Phase, p. 31.

Chapitre I. (C)

4 R 2 R

5 D 4 R' : r' † R 2 F̈

6 F̈ 4 F † R 3 C̈ (1)

7 D 4 F̈'† (2) R 3 T̈

8 d..4 D † F c̈..4 C̈ couvre.

9 ï..4 T̈ Ou R 4 T̈ § 1.

Ou d..4 D s/ F̈' § 2.

Ou R 2 C̈ § 3.

Ou D 3 F̈ § 4.

Ou F̈ 2 R § 5.

Ou C̈ 3 F̈ § 6.

Ou D 2 R Chap. II.

§ 1. (D)

9 R 4 T̈

10 ï.4 C̈' : c̈'=c̈ †† T̈ et Mat.

§ 2. (E)

9 d..4 D s/ F̈' découvre F s/ D'

---

(1) Ou d.. 4 D couvre. Voir la Pratique du Calabrois, ci-après.

(2) Ici Rui Lopez, au lieu de D 4 F̈'†, joue ï.. 4 T̈. Voir page 34.

10 D 2 F̈' (Coup fin),	Ce qu'il peut : sa perte est inévitable.
11 ï. 4 C̈ : c̈' = c̈ † † T̈	et Mat.

§ 3. (F)

9	R 2 C̈
10 D 2 F̈' †	R 3 T̈
11 ï. 4 C̈' : c̈' = c̈ † † T̈	Mat. (1)

§ 4. (G)

9	D 3 F̈
10 ï. 4 C̈' : c̈' = c̈ † † T̈	R 2 C̈
11 c̈. 3 F̈' : D = f̈ †	C̈ 3 F̈ : f̈'
12 F 3 T̈' †	Mat.
Ou D 4 C̈' †	Mat.

§ 5. (H)

9	F̈ 2 R
10 ï.4C̈' : c̈' = c̈ † † T̈	R 2 C̈
11 D 2 F̈' †	Mat.

§ 6. (I)

9	C̈ 3 F̈
10 ï.4C̈' : c̈' = c̈ † † T̈ (2)	R 2 C̈
11 c̈. 3 F̈ : C̈' = f̈' †	D 3 F̈ : f̈'
12 F 3 T̈' †	D 3 T̈ : F'
13 D 2 F̈' †	Mat.

(1) Cette combinaison forme le 1er paragraphe du 26e chapitre du Calabrois, livre 1er.

(2) ne voulant pas matter avec D : c̈ ' †.

CHAPITRE II. (J)

9 D 2 R

10 F 4 C̈' : c̈' s7 D' † Ou D 4 C̈ : F' § 1.

Ou R 4 T̈ § 2.

Ou R 2 C̈ Chap. III.

§ 1. (K)

10 D 4 C̈ : F' couvre.

11 D 4 C̈' : D' † Mat.

§ 2. (L)

10 R 4 T̈

11 c̈..4 C̈ † Mat.

Ou F̈ 2 R † Mat.

CHAPITRE III. (M)

10 R 2 C̈

11 F 2 R' : D' Ou C̈ 3 F̈ ou 3 T̈ § 1.

Ou d..4 D s7 F̈' découv. F s7 D' § 2.

Ou t. 3 ou 4 T̈ § 3.

Ou C̈ 2 R : F' § 4.

Ou F̈ 2 R : F' p. l. m. Chap. IV.

§ 1.

11 C̈ 3 F̈ ou 3 T̈

12 D 3 F̈' ou 4 C̈' † Mat.

§ 2.

11 d..4 D s7 F̈' découvre F s7 D'

12 F F̈' : F' † Mat.

§ 3.

11		ẗ. 3 T̈ ou .. 4 T̈
12	F F̈' : F' †	Mat.

§ 4.

11		C̈ 2 R : F' sq D'
12	D 4 R' †	R 3 T̈ ou 3 C̈
13	D 4 C̈' †	Mat.

Chapitre IV. (N)

11		F̈ 2 R : F' p. l. m.
12	D 2 F' †	R 3 T̈
13	c̈..4 C̈	Ou C̈ 3 F̈' § 1.
		Ou d..4 D sq F' § 2.
		Ou F̈ 3 F̈ Chap. V.
		Ou F̈ 4 T̈ : ẗ' Chap. VI.

§ 1.

13		C̈ 3 F̈
14	c̈. 4 C̈' †	Mat.

§ 2.

13		d.. 4 D sq F̈'
14	c̈. 4 C̈' †	F̈ 4 C̈ : c̈'
15	ẗ. 4C̈':F'††T̈=c̈	R 4 C̈ : c̈'
16	T̈ 4 T̈' †	R 4 C̈'
17	F̈ 2 R †	Mat.

CHAPITRE V. (o)

13 F̈ 3 F̈
14 D F̈' † Ou R 3 C̈ § 1.
Ou F̈ 2 C̈ § 2.

§ 1. (v)

14 R 3 C̈
15 F̈ 2 F̈' † Mat.

§ 2. (x)

14 F̈ 2 C̈
15 D 4 F̈ † R 3 C̈
16 F̈ 2 F̈' † Mat.
Ou ẗ. 4 T̈' † Mat.
Ou D 4 C̈' † Mat.

CHAPITRE VI. (y)

13 F̈ 4 T̈ : ẗ'
14 T̈ 4 T̈ : F̈' † R 4 C̈
15 Ou T̈ 4 T̈' † § 1.
Ou D 4 F̈' † § 2.

§ 1.

15 T̈ 4 T̈' R 4 C̈' : c̈'
16 F̈ 2 R † Mat.
Ou D 4 F̈' † Mat.

§ 2.

15 D 4 F̈' † R 4 T̈' : T̈'
16 D 4 T̈' † Mat.

SECONDE PHASE.

Autre combinaison, lorsqu'au 4e coup l'échec est paré et couvert par le c̈ avancé d'un pas.

4 D 4 T̈' † — c̈. 3 C̈ couvre.
5 D 4 R' : r' † — Ou D 2 R couvre. 1re Section.
Ou R 2 F̈ Sсonde Section.

PREMIÈRE SECTION. (Aa)

5 — D 2 R couvre.
6 D T̈' : T̈' — Ou D 4 R' : r' † Chap. I.
Ou C̈ 3 F̈ Chap. II.

CHAPITRE I. (Bb)

6 — D 4 R' : r' †
7 R D — D 3 R ou C̈ 2 R
8 D 2 T̈' : ẗ'

Le 1er Joueur a obtenu l'avantage d'avoir T̈' en échange de son C̈ avec deux P de plus.

CHAPITRE II. (Cc)

6 — C̈ 3 F̈ emprisonne D' (*)
7 d..4 D dégage ses F — D 4 R' : r' †
8 F 3 R couvre — D 2 F' : f'
9 D 3 F̈' : C̈' — D 2 C' : c' s7 T'
10 F̈ 4F men.d.Mat. Ou F̈ 2 R s7 D' § 1.
Ou D T' : T' § 2.
Ou D 4 C' † § 3.

(*) Voir la pratique de Cozio.

§ 1.

10		F̈ 2 R s/ D'
11	D 2 F̈' †	R D
12	D C̈' †	F̈ F̈ couvre.
13	D F̈' : F̈' †	Mat.

§ 2.

10		D T' : T'
11	F̈ 2 F' †	Mat.

§ 3.

10		D 4 C' †

11 C 2 D couvre. Puis il roquera, ayant gagné T̈'.

SECONDE SECTION. (Dd)

5		R 2 F
6	F̈ 4 F †	d..4 D couvre.
7	F̈ 4 D' : d' †	Ou D 4 D : F̈' Chap. I.
		Ou F 3 R couvre. Chap. II.

CHAPITRE I. (Ee)

7		D 4 D : F̈' sacrifie sa D afin
8	D Ou r.4 D' : D' etc.	d'éviter le Mat.

CHAPITRE II. (Ff)

7		F 3 R couvre.
8	D 3 R' : F' †	R 2 C̈
9	D 2 F̈' †	R 3 T̈
10	d. 3 D † F	Ou c̈. 4 C̈ couvre. § 1.
		Ou R 4 T̈ § 2.

§ 1.

10 c̈. 4 C̈ couvre.
11 ẗ..4 T̈ comme il voudra.
12 ẗ. 4 C̈':c̈'=c̈††T̈ Mat.

§ 2.

10 R 4 T̈
11 D 3 F̈ † R 4 T̈'
12 D 3 T̈ † Mat.

La 2e Phase est moins fertile en combinaisons que la première.

TROISIÈME ET DERNIÈRE PHASE. (Gg)

3 D 2 R
4 Ou C̈ 3 F̈ § 1.
Ou D 4 T̈' † § 2.

§ 1. (IIh)

4 C̈ 3 F̈ D 4 R' : r' †

§ 2.

4 D 4 T̈' † Ou R D § 3.
Ou c̈.3 C̈ couvre. § 4.

§ 3.

4 R D
5 C̈ 2 F̈' † gagne T̈' (Ii)

§ 4.

4 c̈. 3 C̈
5 C̈ 3 C̈' : c̈' D 4 R' : r' †

6 Ou R D Ou F̈ 2 R couvre. § 5.
Ou D 2 R couvre. § 6.

§ 5. (Jj)

6 Ou RD Ou F̈2Rcouvre. D 3 C̈ : C̈'

§ 6.

6 D 2 R couvre. D 2 R : D' †
7 R Ou F 2 R : D' ẗ. 3 C̈ : C̈' gagne C̈'

PRATIQUE DU GOMITO DE DAMIANO D'APRÈS RUI LOPEZ,
AUTEUR ESPAGNOL, DANS LOLLI.

—

Au 7e coup, Lopez, au lieu de D 4 F̈' †, joue ẗ.. 4 T̈. (a)

6 R 3 C̈
7 ẗ.. 4 T̈ * Ou C̈ 3 T̈ 1re PHASE. § 1.
Ou C̈ 2 R ou 3 F̈ § 2.
Ou ẗ. 3 T̈ § 3.
Ou ẗ.. 4 T̈ 2e PHASE.
Ou F̈ 2 R ou 3 D ou C 3Fs? D' 3e PHASE.
Ou D 3 F̈ 4e PHASE.
Ou D 2 R 5e PHASE.
Ou d. 3 D 6e PHASE.
Ou d.. 4 D 7e PHASE.

* Coup caractéristique des combinons de LOPEZ.

PREMIÈRE PHASE. (b)

§ 1.

7		C̈ 3 T̈
8	ẗ. 4 T̈' † et	Mat.

§ 2.

7		C̈ 2 R ou 3 F̈
8	D 4 C̈' † et	Mat.

§ 3.

7		ẗ. 3 T̈
8	D 4 F̈' † et	Mat.

SECONDE PHASE. (c)

7		ẗ.. 4 T̈
8	D 4 F̈' †	R 3 T̈
9	d.. 4 D † F	c̈.. 4 C̈ couvre.
10	ẗ. 4C̈' : c̈' † = c̈.	Ou R 2 C̈ Chap. I.
		Ou D 4 C̈ : c̈' couvre. Chap. II.

CHAPITRE I. (d)

10		R 2 C̈
11	D 2 F̈' † et	Mat.

CHAPITRE II. (e)

10		D 4 C̈' : c̈' couvre.
11	Ou F 4 C̈' : D' † § UNIQUE.	
	Ou T̈ 4 T̈' : ẗ' † Chap. III.	

§ UNIQUE. (f)

11 F 4 C̈' : D' † R 2 C̈
12 D 2 F̈' † et Mat.

CHAPITRE III. (g)

11 T̈ 4 T̈: ï's/D'+ Ou R 4 T̈ : T̈' § 1.
Ou R 2 C̈ § 2.

§ 1.

11 R 4 T̈ : T̈'
12 D 4 C̈' : D' + et Mat.

§ 2.

11 R 2 C̈
12 D 2 F̈' † et Mat.
ou D 4 C̈': D' † et Mat.

TROISIÈME PHASE. (h)

7 ï.. 4 T̈ F 2 R ou D ou C 3 F s/D'
8 D 4 F̈' † R 3 T̈
9 d.. 4 D † F Ou D 4 C̈ couvre. § 1.
Ou c̈.. 4 C̈ couvre. § 2.

§ 1.

9 D 4 C̈ couvre.
10 ï. 4 C̈': D'† et Mat.

§ 2.

9 c̈.. 4 C̈' couvre.
10 ï.4C̈':c̈'=ë++T̈ R 2 C̈
11 D 2 F̈' + et Mat.

(i)

QUATRIÈME PHASE.

7	ї.. 4 Ϊ	D 3 F̈
8	D R' +	R 3 T̈
9	d.. 4 D † F	c̈..4 C̈
10	ї.4C̈':c̈'=c̈††T̈	R 2 C̈
11	c̈.3F̈:D'=f̈ *d* †	R 3 F̈ : f'
12	D 2 Ḟ † et	Mat.

CINQUIÈME PHASE.

7	ї.. 4 T̈	D 2 R
8	D 3 Ç †	Ou R 3 F̈ Chap. I.
		Ou R 4 T̈ Chap. II.
		Ou R 3 T̈ Chap. III.

CHAPITRE I.

8		R 3 F̈
9	D 4 C̈' † et	Mat.

CHAPITRE II.

8		R 4 T̈
9	F̈ 2 R +.	R 3 T̈
10	d..4 D † F	c̈..4 C̈ couvre.
11	F 4 C̈':c̈' † et s/D	R *L* C̈ p. l. m.
12	F 3 F̈' + D	Ou R 3 T̈ Section 1re.
		Ou R 3 F̈ : F̈' Section 2e.
		Ou R 2 F̈ Section 3e.

Section Première.

12	R 3 T̈
13 D 4 C̈' † et	Mat.

Section 2e.

12	R 3 F̈ : F'
13 D 4 C' †	Ou R 2 F̈ § 1.
	Ou R 3 R § 2.
	§ 1.
13	R 2 F̈
14 F 4 T̈' †	R 3 R
15 D 4 R' † et	Mat.
	§ 2.
13	R 3 R
14 D 4 R' †	R 2 Ḟ
15 F̈ 4 T̈' † et	Mat.

Section 3e.

12	R 2 F̈
13 F̈ 4 T̈'	Ou R 3 R § 1.
	Ou R 3 F̈ : F' § 2.
	§ 1.
13	R 3 R
14 D 4 R' † et	Mat.
	§ 2.
13	R 3 F̈ : F'

14 D 4 C̈ † R 3 R
15 D 4 R' † et Mat.

CHAPITRE III.

8 R 3 T̈
9 d..4 D† F Ou R 4 T̈ § unique.
Ou c̈..4 C̈ couvre. Chap. IV.

§ UNIQUE.

9 R 4 T̈
10 F 2 R † et Mat.

CHAPITRE IV.

9 c.. 4 C̈ couvre.
10 F 4 C̈': c̈' † Ou D 4 C̈: F' Section 1re.
Ou R 4 T̈ Section 2e.
Ou R *L* C̈ Section 3e.

SECTION PREMIÈRE.

10 D 4 C̈ : F'
11 D 4 C̈': D' † D et Mat.

SECTION 2e.

10 R 4 T̈
11 F̈ 2 R † R 3 C̈
12 F 2 R' : D' † D R 2 F̈
13 F̈ 4 T̈' † Ou R 3 R § 1.
Ou R 2 R : F' § 2.

§ 1.

13 R 3 R
14 D 4 R' † et Mat.

§ 2.

13 R 2 R : F'
14 D 4 R' † R D
15 D R' † et Mat.

3^e^ SECTION.

10 R *L* C̈ p. l. m.
11 F 3 F + D R 3 F̈ : F' ou *L* T̈
12 D 4 C̈ † et Mat.

SIXIÈME PHASE. (m).

7 ẗ.. 4 T̈ d. 3 D s/ D'
8 D 3 C̈ † Ou R 3 F̈ § 1.
Ou R 3 T̈ § 2.
Ou R 4 T̈ § 3.

§ 1.

8 R 3 F̈
9 D 4 C̈' + et Mat.

§ 2.

8 R 3 T̈
9 d̈..4 D † F c̈..4 C̈ couvre.
10 F 4 C̈' † R *L* C̈ p. l. m.
11 F 2R' ou D' : D'+D R 3 ou 4 T̈
12 D 4 C̈' † et Mat.

§ 3.

8 R 4 T̈
9 F 2 R † R 3 T̈

10 ḋ..4 D + F — c̈..4 C̈ couvre.
11 F 4 C̈' : c̈' + — R *L* C̈ p. l. m.
12 F D' : D' + D — R 2 F̈ p. l. m.
13 F̈ 4 T̈' + — R 3 R
14 D 4 C̈ + et — Mat.

SEPTIÈME PHASE. (n)

7 ẗ..4 T̈ — d..4 D s7 F̈' et r'
8 ẗ. 4 T̈' + — Ou R 2 F̈ Chap. I.
Ou R 3 T̈ Chap. II.

CHAPITRE I.

8 — R 2 F̈
9 F 4 D' + : d' — D 4 D : F' coup forcé.
etc.

CHAPITRE II. (o)

8 — R 3 T̈
9 d..4 D + F — c̈..4 C̈ couvre. (p)
10 f̈..4 F̈ s7 c̈' — F̈ 2 R p. l. m.
11 F̈ 4 D' : d' — F̈ 3 F̈ s7 D'
12 f̈. 4 C̈' : c̈' = c̈ + — Ou F̈ 4 C̈ : c̈' § 1.
Ou R 2 C̈ § 2. *

§ 1.

12 — F̈ 4 C̈ : c̈'
13 F 4 C̈' : F̈' + et s7 D' — D 4 C̈ etc.

Puis D T̈' : T̈' etc. (Ici quelque confusion se trouve dans Lolli; il n'y a pas nécessité de rectifier.)

§ 2.

12 — R 2 C̈ *

Combinaison omise par Rui Lopez. Nous allons l'examiner.

Suite et complément de la 7e Phase, lorsqu'au 12e coup le R attaqué se réfugie 2 C̈; *combinaison omise par* Lopez, *indiquée seulement, mais non traitée par* Lolli.

Situation du Jeu au 12e coup.

Att. RR,D4R',T̈T,F̈4D',FF,CC,TT.
r 4R,d4D,ẗ4T̈',c̈2C̈,c̈4dC̈',f2F,c2C,t2T.
Déf. R2C̈,DD,T̈T,C̈C̈,F̈3F̈s7D',FF,CC,TT.
ẗ2T̈, f 2F, c2C, t2T.

§ 2.

12 R 2 C̈
13 Ou ẗ. 3 T̈' † Chap. I.
Ou c̈ 3 F̈': F̈'=f̈† Chap. II.

Chapitre I.

13 ẗ. 3 T̈' † Ou R 3 C̈ Section 1re.
Ou R F̈ Section 2e.

Section Première. (aa)

13 R 3 C̈
14 c̈.3F̈':F̈':=f̈† Ou C̈ 3 F̈:f̈' ou C 2 D § 1.
Ou D 3 F̈ : f̈' § 2.

§ 1.

14 C̈ 3 F̈ : f̈' ou C 2 D
15 D 4 C̈' † et Mat.

§ 2.

14		D 3 F̈ : f'
15	D R' †	D 2 F̈ couvre.
16	D 2 F̈': D' † et	Mat.

SECTION 2e.

13		Ṙ F̈
14	R C̈ ⋈ T̈ F̈	C 2 D
15	T 3 F̈ : F̈' †	C 3 F̈ : T'
16	c. 3 F̈: C' = f̈ †	C̈ 3 F̈ : f̈'
17	F̈ 4 C̈' s7 C̈'	f 3 F s7 F̈'
18	F 3 F̈' : C̈' s7 D'	f. 4 D :F̈' = d
19	F T̈' : T̈'	D 2 D
20	F 2 C̈' †	R C̈
21	D 4 D' : d' †	Ḋ 2 F̈
22	D 2 F̈' : D †	Ṙ 2 F̈' : D'

A un C et 4 P de plus ; ce qui doit lui faire gagner la Partie.

CHAPITRE II.

13 ċ. 3 F̈:F̈' = f̈ † Ou D 3 F̈ : f̈' Section 1re.
Ou C̈ 3 F̈ : f̈' Section 2e.
Ou Ṙ F̈ Section 3e.

SECTION PREMIÈRE.

13		D 3 F̈ : f̈' s7 D'
14	D 2 F : f' †	Ou C̈ 2 R couvre. § 1.
		Ou C 2 Ḋ couvre. § 2.

§ 1.

14		C̈ 2 R couvre.
15	T̈ F̈ s7 D'	D 4 T̈' †
16	c̈. 3 C̈ couvre.	D 4 T : ẗ'
17	D 2 R : C̈†	Ou D 2 F̈ couvre. § 3.
		Ou R 3 C̈ § 4.

§ 2.

14		C 2 D couvre.
15	T̈ F̈ s7 D'	D 4 T̈' †
16	c̈ 3 C̈ couvre.	D 4 T̈ : ẗ'
17	T̈ 2 F̈' †	R 3 C̈
18	D 3 D' †	C̈ ou C 3 F̈ couvre.
19	r. 4 R's7C ou C̈	D 2 T̈'
20	T̈ 3 F̈' : C ou C̈ †	C 3 F̈ : T̈'
21	D 3 F̈' : C̈' †	R 4 T
22	D 4 C̈' † et	Mat.

§ 3.

17		D 2 F̈ couvre.
18	D 2 F̈' : D' †	Mat.

§ 4.

17		R 3 C̈
18	D 2 F̈' †	Mat.

SECTION 2e.

13		C̈ 3 F̈ : f' s7 F̈'
14	ẗ. 3 T̈' †	Ou R 3 C̈ § 1.
		Ou R F̈ § 2.

§ 1.

14 R 3 C̈
15 D 4 C̈' + Mat.

§ 2.

14 R F̈
15 T̈ F̈ C 2 D s7 D'
16 D 4 C̈' D 2 R
17 r. 4 R' s7 C̈' f. 3 F s7 F̈'
18 F̈ 3 C c. 3 C
19 T̈ 3 F̈ t. . 4 T
20 F 3 R R R
21 r. 3 F : C̈'s7D' Ou D F̈ § 3.
Ou D 4 R' § 4.

§ 3.

21 D F̈
22 D 2 C̈' D C̈
23 D 2 R' + Mat.

§ 4.

21 D 4 R'
22 ḟ. 2 Ḟ' + R F̈
23 D D' + D R couvre.
24 D R' : D' + Mat.

SECTION 3e.

13 R F̈
14 ḟ. 2 F̈' s7 C̈' D 2 R s7 D'

15	F 3 T̈' †	C̈ 3 T̈ : F̈'
16	D T̈' : T̈' †	C̈ C̈ couvre.
17	D C̈' : C̈' †	Mat.

Pratique du Gomito par le Calabrois.
Chapitres 26 et 27 du 1er Livre.

Ch. 26. Le 1er § se trouve ci-dessus dans Lolli, 1re Phase, § 3, page 27.

Chapitre XXVI. — § 2.

6	F̈ 4 F †	d.. 4 D couvre.
7	F̈ 4 D' : d' †	R 3 C̈
8	ẗ..4 T̈	ẗ. 3 T̈ ou ẗ..4 T̈ Ch. 27 § 1.
9	F̈ 2 C' : c'	F 2 C : F̈' ou D 3 F̈ § 2.
		ou F 3 D § 3.
10	D 4 F̈' †	Mat.

N. B. Ce coup est indiqué dans Lopez.

Chapitre XXVII. — § 1.

8	ẗ..4 T̈	» ẗ..4 T̈
9	F̈ 2 C' : c'	F 2 C: F̈'
10	D 4 F̈' †	R 3 T̈
11	d..4 D † F	c̈..4 C̈' couvre.
12	F 4 C̈' : c̈' †	D 4 C̈' : F' couvre.
13	ẗ. 4 C̈' : D' † = c̈	R 2 C̈
14	D 4 R' †	R 2 F̈
15	D T̈' : T̈' gagnera.	

§ 2.

8 ï..4 T̈	D 3 F̈ s7 D'
9 D R' †	R 3 T̈
10 d..4 D † F	c̈..4 C̈ couvre.
11 ï.4C̈':c̈'=c̈††T̈	R 2 C̈
12 c̈. 3 F̈' : D'†=f̈	C̈ 3 F̈' : f̈'
13 D 2 F̈' †	Mat.

§ 3.

8 ï..4 T̈	F̈ 3 D s7 D'
9 ï. 4 T̈' †	R 3 T̈
10 d..4 D † F	c̈..4 C̈ couvre.
11 D T̈' : T̈'	f. 3 F s7 F̈'
12 F̈ C̈' : C̈'	D 2 R
13 F̈ 2 T̈' : ẗ'	D 2 T̈ : F̈'
14 D 3 F̈' †	D 3 C̈ couvre.
15 D 3 C̈' : D'†	Mat.

Pratique du Gomito de Damiano, par Cozio.

LIX. — Liv. 2.

4	ë. 3 C̈ s7 D couvre.
5 D 4 R' : r' †	D 2 R couvre.
6 D T̈' : T̈'	C̈ 3 F̈ emprisonne D'
7 Ou d. 3 D § 1.	
Ou d..4 D § 2.	

§ 1.

7	d. 3 D	» d. 3 D
8	F 4 C̈'	C 2 D
9	F 3 F̈' : C̈' sq D'	C 3 F̈ : F̈'
10	C 3 F	f. 3 F
11	f̈..4 F̈	R 2 F̈
12	r. 4 R'	d. 4 R' : r' = r
13	f̈. 4 R' : r' = r	D 4 r' : r' †
14	R 2 D	D 2 F (*)
15	T R	F̈ 2 C̈ force D'

§ 2.

7	d..4 D	d. 3 D
8	Ou r. 4 R' § 3.	
	Ou F 3 T̈' § 4.	
	Ou F 3 R § 5.	

§ 3.

8	r. 4 R'	d. 4 R : r' = r
9	d. 4 R' : r' = r	D 4 R : r' †

§ 4.

8	F 3 T̈'	C 2 D
9	F F̈ : F̈'	C F̈ : F' puis jouant F 2 D roquera et gagnera D'.

(*) Ne vaudrait-il pas bien autant de donner † du C̈ 4 R' puis de prendre la D' avec la D ?

§ 5.

8	F 3 R	C 2 D
9	C 3 F	f. 3 F
10	F̈ 2 R	c. 3 C
11	R C̈ ⋈ T̈ F̈	F 2 C puis roquera et gagnera la D' en peu de coups.

LX. — Liv. 2.

6	D T̈' : T̈'	C̈ 3 F̈ emprisonne D'
7	d.. 4 D	D 4 R' : r' †
8	F̈ 2 R	Ou D 2 R § 1.
		Ou D 2 C̈' : c̈' § 2.

§ 1.

8		D 2 R
9	F 3 T et fera l'échange des pièces.	

§ 2.

8		D 2 C̈' : c̈'
9	T̈ F̈	D 3 F
10	F 3 T̈' échangera les Pièces et dégagera D.	

LXI. — Liv. 2.

7	d.. 4 D	d. 3 D
8	F 3 T̈'	C 2 D
9	F̈ 2 R	c. 3 C
10	F F̈' : F̈' s/ D'	C F̈ : F'

11 r. 4 R' s7 C̈' Ou C̈ 4 D § 1.
Ou C̈ 4 R' § 2.
Ou d. 4 R : r'=r § 5.

§ 1.

11 C̈ 4 D
12 f.. 4 F Puis joue D 3 F̈ et l'aura dégagée avec beau jeu.

§ 2.

11 C̈ 4 R'
12 C 3 F Ou C̈ 3 F' : C' § 3.
Ou C̈ 4 C̈ § 4.

§ 3.

12 C̈ F̈ : C'
13 c. 3 F : C̈' = f

§ 4.

12 C̈ 4 C̈
13 D 3 F̈' Puis en fera l'échange, afin de ne pas perdre une Pièce.

§ 5.

11 d. 4 R : r'=r
12 d. 4 R' : r'=r D 4 R : r'
13(*) C 2 D Ou D 2 C' : c' § 6.
Ou D 2 R § 7.

§ 6.

13 D 2 C' : c'

(*) Pourquoi le premier ne profite-t-il pas de l'occasion pour dégager sa D ?

14 R C̈ ⋊ T̈ F̈ — D 4 R

15 D 2 C̈ — si D 2 R':F' perdra D, qui sera prise par T'.

16 T R prendra D

§ 7.

13 — D 2 R

14 R C̈ ⋊ T̈ F̈ — Ou F 2 C pour roquer. § 8.
Ou F 3 R § 9.

§ 8.

14 — F 2 C

15 F 4 C † puis T R et gagnera.

§ 9.

14 — F 3 R

15 F̈ 4 C' † — Ou C 2 D couvre. § 10.
Ou F 2 D couvre. § 11.
Ou R D § 12.

§ 10.

15 — C 2 D couvre.

16 D se retire.

§ 11.

15 — F 2 D couvre.

16 T R gagnera.

§ 12.

15 — R D (*)

16 gagnera aussi.

(*) Au lieu de ce mouvement que ne met-il son R 2 F?

XII. — Liv. 3.

3		D 2 R
4	Ou D 4 T̈' † § 1.	
	Ou C̈ 3 F̈ § 2.	
		§ 1.
4	D 4 T̈' †	c̈. 3 C̈ couvre.
5	C̈ 3 C̈': c̈'C̈ s7 D'	D 4 R' : r' † gagnera c̈ 'et la Partie.
		§ 2.
4	C̈ 3 F̈	D 4 R' : r' †
5	Ou D 2 R couvre.	§ 3.
	Ou F̈ 2 R couvre.	§ 4.
		§ 3.
5	D 2 R couvre.	D 2 R : D' puis d.. 4 D.
		§ 4.
5	F̈ 2 R couvre.	D 3 F
6	R C̈ ⋈ T̈ F̈	d..4 D
7	Ou T̈ R § 5.	
	Ou C 4 D s7 D' § 6.	
		§ 5.
7	T̈ R	F̈ 2 R puis F 4 F̈, C 2 D, puis roquera et aura bonne défense.
		§ 6.
7	C 4 D s7 D'	D 3 C
8	f. 3 F pour déf^dre C	C 3 F, F 2 D et puis R F ⋈ T D bonne défense.

FIN.

QUELQUES REMARQUES EXPLICATIVES

SUR LES COUPS DU GOMITO,

ADRESSÉES AUX COMMENÇANS.

Ces remarques vous seront annoncées par des renvois, dans le cours de la Partie. Les renvois indiqués par des lettres se rapporteront à chaque période de la Partie, et les observations subséquentes seront rapportées aux chiffres marquant l'ordre des coups, ainsi que vous allez voir.

La lettre *A* par laquelle nous désignerons le PREMIER JOUEUR, celui qui a le trait, peut très-bien s'interpréter l'ATTAQUE, et la lettre *D* par laquelle nous désignerons le *Second Joueur*, signifiera la DÉFENSE. En effet, l'avantage de jouer le premier est réellement la même chose que l'ATTAQUE, et la position de qui joue le second est par conséquent la DÉFENSE. Si l'ATTAQUE succombe, c'est qu'elle aura été mauvaise, et si la DÉFENSE gagne, c'est qu'elle aura été bonne.

1 (A) Lorsque vous aurez disposé vos Pièces et les Pions sur l'Echiquier, le Joueur *A*, l'ATTAQUE, pousse le P du R deux pas, et le Joueur *D*, la DÉFENSE, de même.

C'est ce que marque la *Notation technique*.

A. (L'ATTAQUE).	*D*. (LA DÉFENSE).
1. r.. 4 R	» r.. 4 R

Lisez :

Le premier Joueur au 1er coup :

r.., le P du R avance de 2 pas, 4 R, à la 4e case de son R.

Le second Joueur :

» r.., de même, le P du R s'avance de 2 pas, 4 R, à la 4e case de son R.

Observez la conséquence de ce mouvement. Voilà un P de chaque côté, qui de la 2e case du R est poussé à la 4e devant lui, en enjambant 2 pas. Telle est la marche des P. Ils vont ainsi en avant, directement. Mais ils font deux pas seulement la première fois qu'ils se meuvent, si on veut ; on a la liberté de ne les avancer que d'un pas ou d'une case, et de les placer d'abord à la 3e de leur Pièce. Le premier coup joué, le P ne peut plus faire qu'un pas durant le reste de la partie.

Il y a presque toujours avantage à pousser un P 2 pas.

De là il suit que chacun des 8 Pions, au premier coup, peut s'avancer d'une ou deux cases à son choix, et qu'ainsi on a 16 manières d'exécuter ce coup avec les P seulement. Chaque Pièce retenue à sa place par les autres Pièces ou les P qui l'entourent, ne peut se jouer, excepté les deux C qui sauteraient C̈ 3 F̈ ou 3 T̈, C 3 F ou 3 T, c'est-à-dire que seuls des Pièces ils pourraient se mouvoir de quatre manières, deux pour chacun.

Il y a donc 20 manières possibles de commencer le jeu, ni plus ni moins.

La plus usitée est de lancer le r 2 cases en avant. Nous vous en dirons le motif plus tard.

A.	*D.*
2. C̈ 3 F̈ s*7* r'	f̈. 3 F̈

Lisez :

A. Le premier Joueur : C̈ place le C du R 3 F̈ s*7* r' sur le P du R', c'est-à-dire, qu'il attaque le r'; il pourra le prendre le coup suivant.

D. Le second Joueur voulant défendre le P attaqué

f̈. avance d'un pas le P du F de son R à la 3e case du F̈. Il pense bien manœuvrer, parce que si le C̈' prend son r, celui du F̈ reprendra le C̈', qui vaut mieux que le P. Erreur, erreur capitale.

A.	*D.*
3. C̈ 4 R' : r'	f̈. 4 R : C̈' = r.

Lisez :

1° C̈ le Cav. du R, 4 R', à la 4e case du R adverse, : r' prend le P du R adverse.

2° f̈. le P du F du R opposé fait un pas, 4 R à la 4e du R, : C̈' prend le Cavalier du R adverse, = r' devient P du R.

Le C̈ du premier joueur en enlevant le P adverse, se met à la place du P.

Observez que le C prend à son adversaire, s'il le veut, le P ou la Pièce qui se trouve sur une des cases par où il peut passer en suivant sa marche. Il en est de même de toutes les Pièces. En prenant, elles s'emparent toujours de la case où était la Pièce ou le P adverse qu'elles ont rencontré sur leur chemin et ôté du jeu.

La marche du Cavalier est un saut qu'il fait à deux cases de distance de celle qu'il

quitte, en se plaçant sur celle de la couleur différente. Ainsi, de la case blanche il saute à une case noire, et de la case noire il saute à une case blanche. De sa première place le C̈ correspond aux cases suivantes : la 3 T̈, la 3 F̈ et la 2 R ; celui de la D correspond à 3 T, 3 F et 2 D. De la 3e case du F̈, le C̈ est au centre de 8 cases avec lesquelles il correspond : C̈, R, C̈, 2 T̈, 4 T̈, 4 C̈', 4 R', 4 D et 2 D. Toute autre place au milieu de l'échiquier produirait une semblable correspondance entre un C et 8 cases dont il serait le centre. Remarquez cela. Même vous ferez bien de porter un C successivement sur plusieurs cases, et de lui faire parcourir, l'une après l'autre, de la case centrale les 8 cases de l'octogone dont il est cerné.

De la case de sa T, il ne pourrait aller qu'à 2 cases, 2 F, 3 C ; de la sienne, C, il va aux 3 cases 3 T, 3 F, 2 D ou R ; de R ou D et des deux F, il correspond à 4 ; de la 2 C à 4 ; de 2 R ou 2 D, 2 F et 3 C, à 6, etc.

Le deuxième joueur fait faire un pas de côté à son P du F du R pour prendre le C̈

adverse. Ainsi, lorsqu'un P joue pour prendre à l'adversaire un P ou une Pièce, il faut que le P qui prend se détourne de sa marche directe et aille obliquement se mettre à la place de ce qu'il enlève du jeu. Le P seul se détourne de son chemin en ce cas; car toutes les autres Pièces restent dans le leur en prenant. Voilà pourquoi ici le f̈ se jette de côté pour occuper, après la prise du C̈', la 4ᵉ case de son R où était le C. La *Notation* marque ce changement de file par ce signe = r qu'on doit lire *devient* P du R.

Après ces explications sur les trois premiers coups de la partie, nous nous dispenserons désormais de dire comment il faut lire les signes abréviatifs. Vous les lirez bien sans cela. Il ne faut, pour y parvenir, que tout prononcer comme si les paroles étaient représentées en entier. Essayez-le, et vous y réussirez facilement.

3. Le deuxième joueur, *D*, a 2 manières de jouer au 3ᵉ coup, ce que la Notation exprime par le mot *ou* répété dans les lettres indicatives de ces deux mouvemens.

Ou f̈ 4 R : C̈' = r

Sur la même ligne on lit : 1re PHASE ci-dessous ; c'est-à-dire que plus bas est indiqué ce qui devra suivre le 3e coup. Le sens du mot *Phase* employé dans cette circonstance, est *changement d'aspect.*

Ou D 2 R 3e et dernière PHASE.

Cette seconde manière de jouer sera le sujet de la 3e *Phase*, sur laquelle il y aura une explication quand le moment en sera venu.

Ainsi, lorsqu'il y aura lieu de choisir entre plusieurs manières de continuer le jeu, la Notation l'indiquera par le mot *Ou* répété autant de fois qu'il y aura de divers moyens offerts au joueur que cela concerne ; et le renvoi du coup sera reproduit plus bas à son nº d'ordre.

(B) Sous le titre *Première* PHASE, au nº 3, dans la colonne des coups du 2e joueur *D* se trouvent donc les mêmes signes à la droite desquels est auparavant le renvoi *Première* PHASE.

4. D 4 T̈' † Mouvement remarquable de la D parcourant la ligne oblique des cases commençant à la sienne, jusqu'à la 4e de la

T du R', où elle donne + échec au R'. Par conséquent, la D a la prérogative de parcourir toutes les cases de la ligne oblique où elle est placée, s'il n'y existe point d'obstacles, et de s'arrêter dans cette ligne à volonté sur celle qu'elle voudra. Observez cela. La D peut prendre d'autres directions, comme vous allez voir bientôt, et vous en conclurez que la diversité de ses mouvemens lui attribue une force immense : c'est, après le Roi, la Pièce la plus importante du jeu.

A ce coup, le 2e joueur peut également répondre de deux manières, ainsi que la *Notation* le fait voir. L'une fournit le Chapitre 1er de la *première* PHASE, l'autre la *seconde* PHASE. Ici le R est forcé de se dérober à l'attaque en se plaçant à sa 2e case.

(C) Voilà donc le R mis en échec, se sauvant de l'échec par son mouvement sur sa 2e case. Le Roi ne peut faire qu'un pas sur une case voisine de la sienne. Il a pour se placer un cercle de huit cases, formant un carré, hors qu'il ne peut aller dans celles qui sont déjà occupées.

5. Mais ici la D en se portant sur la 4e

case du R', par un mouvement parallèle à la ligne de ses Pièces, nouvelle prérogative dont elle profite, y prend le r' et redonne encore †.

Le R' est contraint de gagner la 2e case de son F, la seule qui lui ouvre un asyle.

6. Alors le F du R du joueur *A*, dégagé dès le premier coup, suit la ligne oblique des cases de la couleur de la sienne, jusqu'à la 4e du F de sa D, et là il donne aussi † au R'. Celui-ci, contraint de se remettre en marche, va nécessairement sur la 3e case de son F, la seule qui puisse le recevoir.

7. Le joueur *A* met sa D à la 4e F̈' en donnant †, ce qui oblige le R' à gagner la 3e de sa T, seule case où il puisse se retirer.

Rui Lopez, espagnol, préfère une autre combinaison. Au lieu de jouer au 7e coup la D sur la 4e case du F̈', il pousse 2 pas le P de la T̈ qui n'a pas encore été mu. Cette combinaison de Lopez donne une série de diverses Phases qui multiplient les moyens instructifs offerts aux joueurs par le Gomito.

Lolli en a décrit un bon nombre que nous exposerons plus bas, à commencer de la

page 34. Mais nous allons continuer les coups qui dérivent de la pratique de Lolli.

8. Le premier *A*, joue d.. 4 D et, par ce mouvement, donne † au R' à la découverte par son F de D, qui est à son poste sur la première ligne des pièces. La réplique du joueur *D* est de pousser 2 pas le P de son C du Roi, P qui vient donc occuper la 4e de son Cavalier, en couvrant l'échec, ce qu'exprime la *Notation* par le mot *couvre*.

9. Alors le premier joueur pousse 2 pas le P de la T de son R.

Ici le 2e a le choix entre 7 manières de jouer, désignées par 6 paragraphes et l'ouverture du Chapitre II.

(D) § 1. 9e coup, le 2e joueur *D*, avance son R à la 4e case de sa T.

10. Le 1er *A*, joue (suivez les signes de la *Notation*) ï. le P de sa T̈ 1 pas, 4 C̈' à la 4e case du Cav. du R adverse, : c̈' prend le P du Cav. du Roi adverse, = c̈ devient P du Cav., †† donne double échec, à la découverte par la T du R, et Mat.

Tous les détails exprimés par la *Notation* doivent être connus et observés par les

joueurs ; ce sont les résultats du coup. Voilà pourquoi il est utile de les mettre tous sous vos yeux.

Observez quelle est l'action de la T̈ que découvre son P en quittant sa ligne. Elle attaque directement le R' qui se trouve à sa 4[e] case sur cette même ligne; d'où vous devez conclure que la T a pour marche d'aller devant elle. Si les cases de la ligne des Pions étaient libres, la T̈ pourrait les parcourir toutes et s'arrêter sur celle qu'elle voudrait.

(E) § 2. 9[e] coup. Le joueur *D* pousse 2 pas le P de sa D sur le F̈ adverse, et en même temps découvre son F sי D'.

10. Au lieu de prendre le P du C̈' avec la D, ou le F ou le P de la T̈, ou le P de D avec le F̈, en mettant la D du jeu *A* sur la 2[e] F du R', *Lolli* annonce que c'est là *un coup, un trait fin* (tratto fino); il entend sans doute par là un coup dont il est présumable que l'adversaire ne pénètre pas l'intention. A cet égard, on peut déjà reconnaître comme *coup fin* celui par lequel on a sacrifié le C̈ pour un P.

Le joueur *D* joue comme il peut, n'ayant aucun moyen de résister.

11. Le Mat se donne absolument comme le précédent.

(F) § 3. 9. Le Roi du joueur *D*, en se réfugiant 2 C̈, est encore Mat de la même manière au 11e coup.

(G) § 4. Au 12e coup le Mat s'effectue de 2 manières.

(H) § 5. Le Mat se fait au 11e coup par la D 2 F̈'.

(I) § 6. Ici il n'est fait qu'au 13e.

(J) Chapitre II. La partie présente deux paragraphes dont le premier (K) conduit au Mat au 11e coup, et le second (L) a deux Mats au 11e coup, puis elle entame le Chapitre III.

Chapitre III. Il contient 4 paragraphes, dont les 3 premiers offrent le Mat au 12e coup, et le 4e au 13e. Ensuite il conduit au

(N) Chapitre IV. Il s'y trouve 2 paragraphes, dont l'un donne le Mat au 14e coup, l'autre au 17e, et deux transitions au chapitre V et au chapitre VI.

(O) Chapitre V. Le premier § donne le Mat au 15e coup, le 2e § au 16e coup, de trois manières.

(P) CHAPITRE IV. Les deux paragraphes donnent Mat au 16e coup ; mais le premier de deux manières et le second d'une seule.

Voyez quelle multitude de combinaisons a produites la première Phase de la Pratique du GOMITO, par Lolli.

En les exécutant toutes, vous n'aurez pas manqué de commencer le jeu chaque fois par le 1er *coup*, et de le suivre graduellement, de renvoi en renvoi, selon les descriptions faites

---

(P) La DÉF. pousse c̈.. 4 c̈ pour se couvrir. L'usage des Français, dans la position du jeu, est de donner le droit à l'ATT. de *prendre en passant* c̈ avec ï qui, fesant seulement un pas, se pose 3 C̈' comme si c̈' s'était arrêté sur cette case, puis la Partie se continue ainsi :

10 ï. 3 C̈ : c̈ en passant	= c̈
† T̈	R 3 C̈ : c̈'
11 D 4 T̈' †	R 2 C̈
12 D 4 R' †	C̈ ou D 3 F̈ couvre.

etc. Gagne en peu de coups.

Lors donc qu'un P fait deux pas devant un P' qui occupe une 3e case de l'adversaire, celui-ci peut, en France, *prendre l'autre* en passant, en se mettant sur la case qui l'avoisine. Ainsi, dans ce pays, *le P ne passe pas prise.*

Cette prise, bien entendu, n'est pas forcée ; elle est simplement facultative comme le sont en général presque toutes les prises qui se présentent en jouant aux Echecs.

par la *Notation*, jusqu'à l'ÉCHEC ET MAT désigné au paragraphe définitif.

Passons à la SECONDE PHASE, page 31.

Elle est remarquable, parce qu'au 4e coup, le joueur *D*, ou la DÉFENSE, abandonne le mouvement du R' à sa 2e case, qui a occasionné sa perte certaine, pour jouer de préférence son c̈ un pas et couvrir ainsi l'échec à la 3e case du C̈, en sacrifiant évidemment sa T̈.

Au 5e coup, la défense a deux manières de jouer, qui donnent lieu, pour plus de méthode, de partager la Phase en deux SECTIONS, subdivisées chacune en plusieurs CHAPITRES.

(Aa) PREMIÈRE SECTION.

5. Du mouvement de la D 2 R fait par la *D* pour couvrir l'†, suit celui de l'*A*, D T̈' : T̈' qui donne à la *D* l'alternative entre D 4 R' : r' † commencement du CHAP. I, et C̈ 3 F̈ CHAP. II.

(Bb) CHAP. I.

Au 8e coup l'ATTAQUE n'arrive pas à l'Échec et Mat; mais elle a gagné T̈ et 2 P pour le sacrifice de son C̈; ainsi le gain de la Partie lui est assuré.

(Cc) Chap. II.

La Défense en jouant C̈ 3 F̈ tient la D' emprisonnée. Observez bien cet effet du poste occupé par le C̈. La D' est comme clouée à la case de la T̈ qu'elle vient de prendre : les cases auxquelles elle correspond dans tous les sens, lui sont toutes interdites.

Le Cozio tire très-bien parti de cette situation, comme on verra page 47 ; mais suivons jusqu'à la fin la pratique de Lolli.

Ce Chapitre contient 3 paragraphes ; les deux premiers font Mat au 13e coup et au 11e; le 3e se contente d'avoir gagné T̈'. Il roquera ensuite. Plus bas nous expliquerons le mouvement qu'on appelle *roquer*.

Voyons la seconde Section.

(Dd) Seconde Section.

Au 7e coup elle se subdivise en 2 Chapitres.

(Ee) Chap. I.

La Déf. est forcée de sacrifier sa D afin d'éviter le Mat immédiat; mais cela ne l'empêche pas plus tard de perdre la Partie.

(Ff) Chap. II.

Au 10e coup ce chapitre se divise en deux

paragraphes dont chacun finit par un Mat au 12e coup.

La 2e Phase a moins de combinaisons que la première.

(Gg) Troisième et dernière Phase.

Au 3e coup D 3 R empêche tous les effets du Gomito.

Cette Phase contient six paragraphes successifs.

(Hh) Dans le § 1er la Déf. regagne son P; mais Lolli observe qu'elle a moins beau jeu que l'Att. dont la Partie est mieux disposée.

(Ii) Le § 3, 1er renvoi du § 2, présente l'Att. comme gagnant la T̈; mais au § suivant la scène change et prépare une issue avantageuse pour la Déf.

(Jj) Effectivement, le jeu du § 5 et du § 6 est favorable à la Def.; l'Att. perd dans chacun son C̈.

Remarque finale.

N'oublions pas d'observer que cette dernière Phase détruit à peu près les conséquences du Gomito, en s'écartant des combinaisons précédentes. Aussi avons-nous jugé convenable de la reléguer à la fin des exercices,

au lieu de la mettre en tête comme fait Lolli; ce qui peut-être diminuerait quelque chose de l'intérêt qu'ont ces exercices offerts d'abord à l'attention des amateurs.

Quelques Remarques sur la Pratique du Gomito de Damiano, d'après Rui Lopez, dans Lolli.

Au 7e coup Lopez, au lieu de D 4 F̈' †, joue ï.. 4 T̈.

(a) Cet auteur critique le 7e coup de Damiano, auquel nous venons de voir que Lolli donne la préférence; Lopez prétend qu'il est mieux de jouer ï.. 4 T̈, parce que dès-lors, dit-il, on est complètement parvenu à décider la Partie (*essendo compitamente arrivato alla riuscita del giuoco*).

Quoi qu'il en soit, on doit savoir gré à Lolli d'avoir développé le système de Lopez. On y trouve un nombre assez considérable de combinaisons instructives et divertissantes, qui contribuent à former de bons joueurs d'échecs.

Il faut, pour exceller au jeu, beaucoup d'expérience. Rien ne la supplée. Les meilleurs joueurs sont presque toujours les mieux exercés. C'est donc travailler à vos progrès

que de vous proposer d'utiles pratiques, et celles qui viennent des plus anciens auteurs, tels que le portugais Damiano, sont d'autant plus précieuses en effet, qu'elles renferment la véritable histoire

« Du jeu rêveur qu'inventa Palamède. » J. Delille.

Continuons nos observations.

La Déf. peut répondre de neuf manières au 7e coup de l'Att.

(b) La Première Phase contient d'abord trois paragraphes, qui donnent chacun le Mat au coup suivant, le 8e.

Viennent ensuite 6 autres Phases, de la 2e à la 7e, commençant uniformément au 7e coup de la *D*.

(c) La Seconde Phase se subdivise d'abord en 2 chapitres, le Ier et le IIe au 10e coup. Le Chap. II a un § unique d'abord (f), puis conduit au Chap. III (g), contenant 2 paragraphes, dont le premier offre un seul Mat, et le second deux.

(h) La Troisième Phase se subdivise en deux paragraphes, produisant chacun un Mat.

(i) La Quatrième Phase se termine par le Mat au 12e coup.

(j) La CINQUIÈME PHASE a d'abord exigé une première division en trois Chapitres.

Le CHAP. Ier a donné le Mat au 9e coup. Au Chap. II, on a eu besoin de le subdiviser en trois Sections, dont les deux dernières contiennent chacune 2 paragraphes.

(k) Le CHAP. III, après avoir produit un Mat, a conduit au Chap. IV.

(l) Le CHAP. IV a exigé trois Sections. La première a produit un Mat, la 2e s'est partagée en deux paragraphes finissant chacun par un Mat. La 3e Section a de même fini par un Mat.

(m) La SIXIÈME PHASE s'est divisée en trois paragraphes, aboutissant chacun à un Mat.

(n) SEPTIÈME PHASE. Elle se subdivise en deux Chapitres, dont le premier offre dans la *D*, l'exemple du sacrifice forcé de la D pour parer le Mat immédiat.

(o) Le CHAPITRE II, au 9e coup, présente un trait que prohibe l'usage adopté en France. La *DÉF.*, pour se couvrir, pousse le ё deux pas. Or, l'*ATT.* a le P de la Ť porté à la 4 Ť'; ainsi le ё enjambant 2 cases, passe devant le ï' en traversant la 3 ё où le ï' aurait le droit

de le prendre s'il s'y trouvait. La coutume des Français, en ce cas, est d'accorder le privilége de prendre au P ainsi rencontré ; en sorte qu'il y dépendrait de l'*ATT*. de se saisir en passant du P' poussé 2 pas, en l'enlevant du jeu et de mettre 3 C̈' où on le prendrait naturellement s'il s'y était placé. Alors le Mat serait fait immédiatement, et voilà la partie entièrement changée, parce qu'en France le P qui se trouve dans la situation du c̈ *ne peut passer prise* que de l'aveu de l'adversaire.

Mais puisqu'en Italie le P *peut passer prise*, admettons le 9e coup du Chap. II comme bien joué, et couvrant le R attaqué, et suivons jusqu'au bout la pratique de Lopez.

Ce Chap. se partage en deux paragraphes. Dans le premier, l'*ATT*. a l'avantage de gagner la T̈' ; mais au 12e coup, le R' s'étant retiré à la 2 C̈, ouvre une combinaison omise par Lopez, seulement indiquée, mais non traitée par Lolli. Essayons de l'examiner, et parcourons-en les ramifications.

Complément de la septième Phase, *lorsqu'au 12e coup le R, mis en échec, se réfugie 2 C̈.*

Comme nous n'avons plus Lolli pour guide,

nous avons jugé à propos d'établir la situation de la Partie au 12e coup de la DÉF. Ce sera le moyen de vous la faire vérifier, en reprenant vous-même tous les traits joués de part et d'autre depuis le 1er jusqu'au 12e.

Partant de là, notre complément divise cette suite de la 7e Phase au 13e coup, en deux Chapitres.

Le CHAP. Ier aura 2 Sections.

(aa) La 1ere Section a 2 paragraphes, qui finissent chacun par un Mat.

La 2e Section présente un coup que nous n'avons pas encore eu l'occasion de voir jusqu'ici.

(bb) L'ATT. *roque* du côté du R au 14e coup.

La *Notation* marque cette manœuvre ainsi : R C̈ ⋊ T̈ F̈. Remarquez le mouvement du R qui se porte à la case du C̈ en parcourant 2 cases, et celui de la T̈ qui en parcourt aussi 2, pour se placer à la case du F̈. La règle accorde au R la faculté de *roquer* une fois seulement dans la partie. Pour cela, il est nécessaire que ni le R ni sa T n'aient encore fait aucune évolution, et que l'espace de l'un à l'autre soit vacant. Alors il peut *roquer* du côté du R.

Il pourrait *roquer* de même du côté de sa D, si le R et la T n'avaient point exécuté de mouvement, et si les cases entre le R et la T étaient vacantes. Voici la description du coup : R F ⋈ T D. Souvenez-vous-en.

Si le R était en échec, ou que l'une des deux cases par lesquelles il doit passer fût battue par une Pièce qui le mettrait en échec, il n'aurait pas la liberté de *roquer*.

Observez que la position de la T̈ à la case du F̈ force la Déf. à ne pas mouvoir son F placé devant son R, parce qu'il découvrirait le R en face de la T̈ donnant †; on ne peut jamais découvrir son R devant une Pièce ennemie qui le battrait. Remarquez l'utilité de *roquer* à propos.

La seconde section n'est pas continuée jusqu'au Mat. Comme l'*A* est parvenue à gagner un C et 4 P en sus, il faudrait qu'elle commît de bien grandes fautes pour ne pas être certaine de son triomphe.

Le Chapitre II a trois Sections. La première a 4 paragraphes; la 2e en a aussi 4, et la 3e un seul.

AVIS AUX COMMENÇANS.

Les diverses transformations du Gomito, qui produisent jusqu'à une soixantaine de Mats et fins de Partie, ont dû vous instruire de bien des manières de jouer, et vous ont procuré une multitude d'occasions d'observer les circonstances si variées du jeu d'échecs. Si vous avez eu l'attention de commencer les mouvemens dès le premier coup, et de répéter constamment quatre fois différentes la manière d'obtenir chaque fin de Partie, vous avez déjà fait des progrès et acquis de l'expérience. Vous allez vous en apercevoir en continuant à exécuter la Pratique du Calabrois et celle du Cozio.

Evidemment toute autre Partie que le Gomito n'offrirait pas autant de combinaisons et de variétés : l'Anonyme en était bien convaincu.

PRATIQUE DU GOMITO

PAR LE CALABROIS.

Vous trouverez dans la Pratique de LOLLI, ci-dessus, première Phase, paragraphe 3, page 27, le § 1er du Chapitre 26 de GRÉCO, le CALABROIS.

§ 2. LOLLI ne mentionne pas ce coup qui est dans Lopez ; cela est surprenant.

Si la DÉF. au 9e coup ne prend pas le F̈, mais joue son F̈ à 3 D s⁊ D',

10 D 4 T' puis pourra prendre T' ou C' et t',
si C 3 F s⁊ D'
11 F̈ 3 F : F' T C
12 D 2 T' : t' gagne 5 Pions. (LOPEZ).

Les trois paragraphes du 27e Chapitre du Calabrois, commencent au 8e trait. Le premier gagne T̈' et sera conséquemment vainqueur. Les deux autres finissent chacun par le Mat.

Voyons maintenant la PRATIQUE DU COZIO, Chap. LIX, Liv. 2. Il couvre l'échec du 4e coup par le c̈. 3e C̈ s⁊ D'. Cela n'empêche pas

que l'Att. ne prenne le r 4e R' †, et la Déf. couvre de sa D. Alors l'Att. prend T̈' T̈. La Déf. joue C̈ 3 F̈, ce qui bloque la D'. Il y a six paragraphes successifs, avantageux à la Déf. Dans le premier, elle force la D' au 15e coup.

Nous ne voyons rien de particulier à remarquer dans le Chap. LXI suivant. Tout s'y passe régulièrement.

Le Chapitre XII du Liv. III reproduit en partie les coups de la 3e Phase de la Pratique de Lolli. Néanmoins nous ne l'avons pas supprimé, afin de mettre sous les yeux des Amateurs tout ce qu'a donné le Cozio sur l'invention de Damiano.

Voyez quelle multitude de ramifications le Gomito a produites. Lorsque vous les aurez jouées avec constance et application, vous serez déjà fort avancés dans le Jeu des Echecs.

COMBINAISON CONNUE SOUS LE NOM

DE COUP, ÉCHEC OU MAT DU BERGER.

Cette combinaison a lieu dans les trois premiers coups de la Partie.

M. Méry, dans son joli Portrait du Joueur d'Echecs, attribue facétieusement l'invention de ce coup à Paris, le beau berger Paris, le ravisseur d'Hélène, durant le siége de Troie. Cette charmante plaisanterie nous a trop amusés pour que nous voulions la contredire. Ainsi nous admettons avec M. Méry très-volontiers le fils de Priam pour le premier auteur de l'*Échec du Berger*.

1	r.. 4 R	» r.. 4 R
2	F̈ 4 F	» F̈ 4 F
3 Ou D	3 F̈ § 1.	
Ou D	4 T̈' § 2.	

§. 1.

3	D 3 F̈	Ce qu'il voudra, excepté D 2 R ou 3 F̈ ou C̈ 3 T̈
4	D 2 F̈' : f' † et	Mat.

§ 2.

3 D 4 T̈'	C̈ 3 Ḟ s/ D' (a) ou ce qu'il voudra, excepté C̈ 3 T̈ ou D 2 R ou 3 F̈
4 D 2 F̈' : f̈' † et	Mat.

Le Mat le plus prompt qu'on puisse donner au commencement de la Partie, selon PONZIANI, se fait en deux coups.

Nous allons en tracer un de cette espèce. Le Joueur qui a le trait aura perdu.

1 c̈.. 4 C̈	r. 3 R ou .. 4 R
2 f. 3 F	D 4 T̈' † et
Mat.	

(a) Il n'y a guères de commençans qui ne croient faire merveille en attaquant la D ennemie. Mais le Mat du coup suivant vient bientôt les avertir de ne pas toujours se fier aux apparences.

L'ANONYME DE MODÈNE.

SES

OBSERVATIONS PRATIQUES

SUR

LE JEU DES ÉCHECS

TRADUITES DE L'ITALIEN.

Fiant ei litteræ vel buxeæ, vel eburneæ, et suis nominibus appellentur : ludat in eis, ut ludus ipse eruditio sit.

S. HIERONYMUS, t. I, ep. VII.

Qu'on lui fasse des pièces (lettres) de buis ou d'ivoire, et qu'on les appelle par leurs noms : qu'il joue avec ces pièces et que le jeu même lui serve d'instruction.

S. JÉROME, tom. I, épit. VII.

En 1763, LOLLI publia un in-folio de 632 pages, qui n'est que la réimpression et l'ample commentaire des *Observations* suivantes de l'ANONYME DE MODÈNE, ERCOLE DEL RIO, mises au jour en 1750. « C'est, dit-il, un petit livre fort » mince, mais que, parmi tous les traités, j'ai » trouvé le plus riche d'enseignemens, le plus » sûr dans ses assertions, le plus profitable par » ses diverses ouvertures du jeu, et par le mé- » rite de ses fins de parties, composées avec » une finesse et une vivacité remarquable. » Il aurait pu ajouter : C'est l'ouvrage d'un homme d'esprit.

AVIS AUX LECTEURS.

Les notes au bas des paragraphes indiquent d'autres manières de jouer les coups désignés par leur numéro.

Répétons un conseil qui nous paraît important pour les progrès des curieux.

Ne négligez pas de jouer chaque paragraphe, en prenant le trait, successivement avec les Pièces Noires, puis les Pièces Blanches.

Ensuite donnez le trait à votre adversaire deux fois en changeant alternativement la couleur de ses pièces

Par ce moyen vous vous familiariserez avec tous les mouvemens du Jeu ; vous acquerrez l'expérience et le coup d'œil.

L'ANONYME DE MODÈNE.

OBSERVATIONS PRATIQUES.

—

LIVRE PREMIER.

Ouvertures du Jeu.

CHAPITRE I[er].

§ I.

1	r.. 4 R	» r.. 4 R
2	C̈ 3 F̈	C 3 F
3	F̈ 4 F	» F̈ 4 F
4	R T̈ ⋊ T̈ R (à l'Italienne)	Ḟ 2 F̈' : f̈' ou C̈ 3 F § v. ou ť. 3 T̈ § VII.
5	T̈ F̈	Ḟ 4 F ou F̈ 3 C § III. ou F̈ 4 T̈' § IV.
6	d.. 4 D	F̈ 4 D' : d' ou r. 4 D : d' § II.
7	C̈ 4 C̈'	C̈ 3 T̈
8	F̈ 2 F̈' : f̈' †	R F̈
9	D 4 T̈'	d. 3 D
10	C̈ 2 T̈' : ẗ' †	T̈ 2 T̈ : C̈' p. l. m.
11	F̈ 3 R' † T̈	R 2 R
12	F 4 C̈' †	R 3 R : F̈'
13	D 3 T̈ †	C̈ 4 F̈ couvre.
14	D 4 F̈' : C' † et	Mat.

8 Si R 2 R

9 C̈ 3 R' gagnerait la D'

§ II.

6 »d..4 D	r. 4 D' : d'
7 C̈ 4 C̈'	C 4 R
8 C̈ 2 F̈' : f'	C 2 F : C̈'
9 D 4 T̈'	c̈. 3 C̈
10 F̈ 2 F̈' : C̈' †	Ce qu'il veut, étant Mat forcément en 5 coups.
6	f̈ 2 R
7 F̈ 2 F̈' : f' † R 2 F̈ : F̈'	Mat en 8 coups.

Voici ces huit coups décrits par Lolli.

8 C̈ 4 R' : r' †† T̈	R R p. l. m.
9 D 4 T' †	c̈. 3 C̈ couvre.
10 C̈ 3 C̈' : c̈'	C̈ 3 F̈ s7 D p. l. m.
11 T̈ 3 F̈' : C̈'	T̈ C̈ p. l. m.
12 C̈ 4 R' † D	T̈ 3 C̈ couvre.
13 T̈ 3 Ċ : T̈'	ẗ 3 C̈ : T̈' = c̈
14 D 3 C̈ : c̈' †	R F̈
15 D 2 F̈' ou F 3 T̈' †	et Mat.
7	Si R se retire.
8 f̈ 4 D'	
9 c̈ 4 c̈'	On voit quel avantage il en résulte.

§ III.

5 T̈ F̈	F̈ 3 C
6 d..4 D	f̈ 3 F̈ pour empêcher C̈4C̈' par l'Adv.
7 C̈ 4 R' : r'	C 4 R : C̈' p. l m.
8 d. 4 R' : C' = r	c̈. 3 C̈

9 r. 3 F̈' : f̈' = f̈ C̈ 5 F̈ : f̈'
10 F 4 C̈' T̈ F̈
11 r. 4 R' d.. 4 D
12 r. 3 F̈' : C̈' Si d prenait f̈' il était MAT en 2 coups.
Ainsi T̈ 2 F̈
13 T̈ R † R F̈
14 F̈ 3 T̈' † R C̈
15 D 4 D' : d' et matte en 4 coups.
6 Si ẗ 3 T̈
7 C̈ 4 R : r'
7 Si r̈. 4 R : C̈'
8 D 4 T̈' † ï. 3 C̈ couvre.
9 F̈ 2 F̈' : f̈' †

§ IV.

5 T̈ F̈ F̈ 4 T̈'
6 d.. 4 D F̈ 3 F̈
7 d. 4 R' : r' = r *d* C 4 R : r' *d*
8 C̈ 4 R' : C' Ḟ 4 R : C̈'
9 D 4 T̈' D 2 R
10 T̈ 2 F̈' : f' s7 D' D 4 F
11 T̈ 2 C̈' : c̈' † D R D
12 F 4 C̈' † Ḋ 2 R couvre.
13 F 2 R' : D' † et gagne la Partie.
6 Si d. 3 D ou r : d *d*
7 c̈ 4 c̈'

§ V.

4 R T̈ ⋈ T̈ R (à l'Ital.) C̈ 3 F̈
5 C̈ 4 C̈' d.. 4 D ou R C̈ ⋈ T̈F̈ § VI.

6	r. 4 D' : d' = d	C̈ 4 D : d'
7	C̈ 2 F̈' : f̈'	R 2 F̈ : C̈'
8	D 3 F̈ †	R 3 R défend C̈
9	C 3 F	C 2 R
10	C 4 R s7 F̈'	F̈ 3 C
11	C 4 C̈' †	R 2 D p. l. m.
12	F̈ 4 D' : C'	C̈ 4 D : F̈'
13	D 4 D' : C̈'	R 2 R
14	T 4 R' : r' †	R 3 F̈
15	D 2 F̈' †	R 4 R : T̈'
16	d..4 D †	Si D 4 D' : d'
17	C̈ 3 F̈ † s7 D'	et autrement,
17	F 4 F̈ †	pour ensuite matter en 4 coups.
9		Si C 4 C'
10	t. 3 T	
11		Si R 3 D
12	C̈ 2 F̈' †	

§ VI.

5	C̈ 4 C̈'	R C̈ ⋊ T̈ F̈
6	f̈..4 F̈	r. 4 F̈' : f̈' = f̈ *d*
7	r. 4 R'	C̈ R
8	D 4 T̈'	ẗ. 3 T̈
9	C̈ 2 F̈' : f̈' s7 D'	D 2 R
10	C̈ 3 T̈' : ẗ' † † F̈	R où il veut : après il est Mat à la découverte.
9		Si T 2 F̈ : C̈'
10	D 2 F̈' : T' aurait gagné en quelques coups.	

§ VII.

4 R̦ T̈ ⋈ T̈ R	ẗ. 3 T̈
5 f. 3 F	C̈ 3 F̈
6 d..4 D	r. 4 D' : d' = d
7 f. 4 D' : d' = d.	F̈ 4 C'
8 r. 4 R'	F̈ R' : T̈'
9 r. 3 F̈' : C̈'	F̈ 4 T
10 d. 4 D' sq C'	C 4 C'
11 f. 2 C̈' : c̈' = c̈	T̈ C̈
12 F 3 T̈' : ẗ'	D 3 F̈
13 F 4 C̈' sq D'	D 2 C̈ : c̈'
14 D 2 R †	Mat le coup d'après.
5	Si F̈ 2 F' : f̈'
6 T̈ F̈	F se retire.
7 F̈ 2 F̈' : f̈' +	

Chapitre 2.

§ I.

1 r..4 R	» r..4 R
2 C̈ 3 F̈	C 3 F
3 F̈ 4 F	» F̈ 4 F
4 f. 3 F	C̈ 3 F̈
5 C̈ 4 C̈'	R C̈ ⋈ T̈ F̈
6 f̈..4 F̈	r. 4 F̈' : f̈' = f̈ *d* ou ẗ. 3 T̈ § IV.
7 d..4 D	F̈ 3 C
8 F 4 F̈ : f̈' *d*	ẗ. 3 T̈

9 R T̈ ⋈ T̈ F̈	ẗ. 4 C̈:C̈'=c̈d ou C4T § III.
10 F 4 C̈' : c̈' d	d. 3 D ou D R § II.
11 F 3 F̈' : C̈'	c̈. 3 F̈ : F' = f̈ d
12 D 4 T̈'	R 2 C
13 T̈ 4 F̈ gagnera.	
12	Si c̈ 2 R
13 T 3 F̈' : f̈' d	puis Matte en peu de coups.

§ II.

10 F 4 C̈' : c̈'	D R
11 F 3 F̈' : C'	D 4 R' : r'
12 F̈ 3 D	D 4 D
13 D 4 C̈	c̈. 3 C̈
14 F̈ 3 C̈' : c̈'	C̈ 2 R
15 Mattera en 2 coups.	
12	Si D 3 R
13 D 4 T̈'	

§ III.

9 R T̈ ⋈ T̈ F̈	C 4 T
10 C̈ 2 F̈' : f̈'	T̈ 2 F̈ : C̈'
11 F 2 F̈' : T̈' †	R 2 F : F'
12 r. 4 R'	c̈..4 C̈
13 r. 3 F̈' : C̈' = f̈	c̈. 4 F̈' : F' = f̈
14 D 4 T̈' † gagnera bientôt.	

§ IV.

6 f̈..4 F̈	ẗ. 3 T̈
7 C̈ 2 F̈ : f̈'	T̈ 2 F̈ : C̈'

8 F 2 F̈' : T̈' † R 2 F̈ : F'
9 f̈. 4 R : r' = r *d* C̈ 2 T̈
10 d..4 D bieu meilleur jeu.

9 Si C 4 R : r *d*
10 d..4 D Si c̈ 4 R' : r'
11 d. 4 F : f̈' sans s'inquiéter de l'† de D 4 T̈'

Chapitre 3.

§ 1.

1	r..4 R	» r..4 R
2	C̈ 3 F̈	C 3 F
3	F̈ 4 F	» F̈ 4 F
4	f. 3 F	C̈ 3 F̈
5	d.. 4 D	r. 4 D' : d' = d
6	f. 4 D : d' = d	F̈ 3 C
7	r. 4 R'	C̈ C R' ou C̈C̈ § II ou d..4 D § IV.
8	F̈ 4 D' ou d. 4 D' § III	f̈..4 F̈ (1)
9	F 4 R : C̈'	f̈. 4 R' : F = r
10	F 4 C̈'	C 2 R
11	C̈ 4 T̈ pour aller 4 F̈'	c̈. 3 C̈
12	C̈ 4 F̈' s7 C'	c̈. 4 F̈ : C̈' = f̈
13	D 4 T̈' †	R F̈
14	F 3 T̈' †	R C̈

(1) Le P f̈ avance 2 pas. En France le r' aurait le droit de le prendre en passant, ce qui ne se fait pas en Italie.

15 D 4 C̈' † R 2 F̈

16 D 3 F̈' † puis matte R' en 3 coups.

7 Si c̈ 4 c̈'

8 f̈ 2 f̈ : f̈' †

7 Mais si 4 ẗ

8 c̈ 4 c̈'

11 Si d. ou ẗ. 3 D ou 3 T̈

12 D 4 ẗ' †

§ II.

7 r. 4 R' C̈ C̈

8 d. 4 D' C 4 T

9 R C̈ ⋈ T̈ R C 4 F' : F̈'

10 F 4 C̈' C̈ 2 R p. l. m.

11 d. 3 D' f.3 D : d' = d

12 r. 3 D' : d' = d C 3 D : d'

13 F 2 R' : C̈' s7 D' D 2 R : F̈'

14 D 3 F' : C' ayant le jeu pour gagner infailliblement.

§ III.

8 d. 4 D' C̈ 2 R

9 d. 3 D' f.3 D : d' = d p. l. m.

10 r. 3 D' : d' = d C̈ 4 F̈

11 c̈..4 C̈ C̈ 3 T̈

12 c̈. 4 C̈' C̈ où il peut

13 D 4 D' ayant la supériorité manifeste.

8 Si C C

9 d. 3 D' Si f : d' = d

10 D 4 D'

Mais si f. 3 F

D 3 C

10 Si C 3 c̈ ou 3 F

11 D 4 D' D 3 F̈

12 R T̈ ⋈ T̈ F̈ ayant une attaque irrésistible.

§ IV.

7 r. 4 R' d.. 4 D (*)

(*) Un Joueur Français pourrait prendre d' en passant.

N. B. Voici le résumé de quelques notes de l'auteur sur la fin de ce Chapitre.

La suivante appartient au § IV.

7 Si F 4 T +

8 R F̈ car en se couvrant, il faciliterait à l'adversaire le moyen d'avancer C 4 R'

En perdant l'avantage de roquer, le 1er a une belle attaque.

Les notes suivantes sont du commencement de la Partie.

6 Si F 4 C' † p. l. m.

7 F 2 D couvre. Si C : r' il ferait mal.

6 Pourrait r 4 R', d'où résulterait plusieurs cas divertissans.

4 Si d. 3 D

5 › d. 3 D ou F 4 c̈' 1°

ou C 4 T 2°

1°

5 F 4 c̈'

6 D 3 C Bon jeu.

2°

5 C 4 T

6 F̈ 2 F̈' : F̈' + R 2 F̈ : F̈'

7 c.. 4 C Bon jeu.

8	r. 3 F̈' : C̈'=f̈ *d*	d. 4 F' F̈=f *d*
9	d. 4 D'	C C
10	D 2 R †	R F̈
11	R T̈ ⋈ T̈ R	si c̈.: f̈'*d* Il serait mat en 3 coups ainsi F 2 D
12	F 4 C̈'	c̈. 3 F̈ : f̈' *d*=f̈ *d*
13	F 3 T̈' †	R C̈
14	C̈ 4 R' gagnera la Partie.	

Chapitre 4.

§ I.

1	r..4 R	» r..4 R
2	C̈ 3 F̈	C 3 F
3	F̈ 4 F	C̈ 3 F̈
4	C 3 F	F̈ 4 F
5	R T̈ ⋈ T̈ F̈*	C̈ 4 C̈'
6	d. 3 D	C̈ 2 F̈' : f̈' † et si D'
7	T̈ 2 F̈ : C̈'	F̈ 2 F̈' : T̈'
8	D F̈	F̈ 4 F ou 4 T̈' § iv.

* Autre manière de roquer à l'Italienne.

Suite des Notes du § iv Chap. 3.

4 Si D 2 R comme veut Lopez,
5 c.. 4 C pour interdire au C' 4 T
Alors F̈ 4 C'
6 R c̈ ⋈ T̈ R d. 3 D
7 d.. 4 D

9 F̈ 2 F̈' : f̈'† R 2 F̈ : F̈' ou Ṙ Ḟ § II.

10 Donne Mat en 4 coups.

6 Si F̈ 2 F̈' : ï'

7 F̈ 2 F̈' : ï'†

8 C̈ 4 C̈'

§ II.

9 F̈ 2 F̈' : f̈'† R F̈

10 F 4 C̈' Ḟ 2 R

11 C 4 D' F̈ 4 C̈ : F' ou F̈ 3 F̈ § III.

12 C̈ 4 C̈' : F̈' D 4 C̈ : C̈'

13 F̈ 4 T̈'† D gagne.

§ III.

11 C 4 D' F̈ 3 F̈

12 C 3 F̈' : F̈' c̈. 3 F̈ : C'=ḟ

13 C̈ 4 R' : r' C 4 R : C̈'

14 F 3 F̈' : f̈' enferme la D D 3 F̈ : F'

15 D 3 F̈' : D' C 2 F̈ : F'

16 T F̈ donnant ensuite le Mat en cinq coups.

11 d. 3 D

12 C 2 R' : F̈' C 2 R : C'

13 c̈ 4 ṫ gagne.

11 Si ï. 3 ṫ

12 F 2 R : F̈ † C 2 R : F̈'

13 c̈ 4 R' : r' gagne.

§ IV.

8 D F̈ F̈ 4 T̈'

9 F̈ 2 F̈' : f̈'† R F̈ p. l. m.

10 C̈ 4 T̈ : F̈'	D 4 T̈' : C̈'
11 C 4 D'	C D
12 F̈ 4 T̈' † D	R C
13 c̈. 3 C̈	Forcé de sacrifier D pour éviter le Mat du C 2 R.

§ V.

1 r..4 R	» r..4 R
2 C̈ 3 F̈	C 3 F
3 F̈ 4 F	C̈ 3 F̈
4 C 3 F ou R C̈ × T̈ R § VI.	F̈ 4 F
5 C̈ 4 C̈'	F̈ 4 F R T̈ × T̈ F̈
6 C̈ 2 F̈' : f̈' † et sq D'	T̈ 2 F̈ : C̈'
7 F̈ 2 F̈ : T̈'	D F̈
8 F̈ 4 F	F̈ 2 F̈' : f̈' †
9 Si R 2 F̈ : F̈' Mat en 4 coups.	
Ainsi R F̈ p. l. m.	d.. 4 D
10 F̈ 2 R	d. 4 R' : r' = r *d*
11 d. 3 D	F̈ 4 T̈'
12 R C̈	D 4 F †
13 d. 4 D	C 4 D : d'
14 F 3 R	C 3 F̈' †
15 R F̈ p. l. m.	D 3 R : F menaçant du Mat.
16 D D' †	C̈ C̈
17 C D	D C̈' †
18 T C̈ : D'	C 2 T̈' † donne Mat.
10 Si r : d'	F 4 c̈' fesant l'attaque indiquée ci-devant.

§ VI.

4 R C̈ ⋊ T̈ R *	F̈ 4 F
5 C̈ 4 C̈'	R T̈ ⋊ T̈ F̈
6 C 2 F̈' : f̈' † s7 D'	T̈ 2 F̈ : C̈'
7 F̈ 2 F̈' : T̈'	D F̈
8 F̈ 4 F	F̈ 2 F̈' : f̈' †
9 R 2 F̈' : F̈'	C̈ 4 C̈' † † D
10 R C̈	D 2 F̈' †
11 R T̈	D 4 T̈' gagnera.

* Autre manière de roquer en Italie.
6 F̈ 2 F̈' : f̈' ï. 3 T̈

CHAPITRE 5.

1 r.. 4 R	» r.. 4 R
2 C̈ 3 F̈	C 3 F
3 d..4 D	r. 4 D' : d' = d *d*
4 F̈ 4 F	» F̈ 4 F
5 C̈ 4 C̈'	C 4 R
6 C̈ 2 F' : f̈'s7D'et T̈'	C 2 F̈ : C̈'
7 F̈ 2 F̈' : C̈' †	R 2 F̈ : F̈'
8 D 4 T̈' †	c̈. 3 C̈ couvre.

9 D 4 F' : F' gagnant ensuite P forcément avec une meilleure position.

5	Si C̈ 3 T̈
6 C̈ 2 F̈' : f̈'	
4	D 3 F̈ ou C 4 T
	ou F 4 C' +

5 Regagnera son P.

Chapitre 6.

§ I.

1	r..4 R	» r..4 R
2	C̈ 3 F̈	D 3 F̈
3	F̈ 4 F	» F̈ 4 F ou D3C̈ § III.
4	R C̈ × T̈ R	d. 3 D
5	d..4 D	r. 4 D' : d' = d *d* ou F̈ 3 C § II.
6	r. 4 R'	d. 4 R : r' = r
7	F 4 C̈'	D 3 C
8	C̈ 4 R : r'	F 3 R
9	C̈ 2 F̈' : f̈'	R 2 F̈ : C̈'
10	T̈ 3 R' : F' et s7 D'	D 3 R : T̈'
11	D 4 T̈' †	c̈. 3 C̈ couvre.
12	D 3 F̈ gagnera D et la Partie.	
7		S'il retire ailleurs D.
8	c̈ 4 R' : r'	

§ II.

5	d..4 D	F̈ 3 C
6	d. 4 R' : r' = r *d*	d. 4 R : r' *d* = r
7	F 4 C̈'	D 3 D pour parer au Mat.
8	C̈ 4 R' : r'	D D' : D'
9	F̈ 2 F̈' : f̈' †	R F̈
10	T D : D' gagnera infailliblement.	
5		Si f̈ 4 D' : d'
6	c̈ 4 R : F'	r. 4 D' : C'
7	r. 4 R' puis eût bientôt recouvré ses 2 P.	
8		Si ẗ 3 f̈

9 D 4 T̈' †

Ou 8 Si F 3 R

9 F̈ 3 R' : F̈' F̈. 3 R : F̈' = r

10 D 4 T' †

§ III.

3 F̈ 4 F	D 3 C̈
4 R C̈ ⋊ T̈ F̈	D 4 R' : r'
5 F̈ 2 F̈' : f' †	Si R : F̈' perdrait l
	Ainsi R 2 R
6 T̈ R	D 4 F̈'
7 T̈ 4 R' : r' †	R 2 F̈ : F̈'
8 d..4 D	D 3 F̈
9 C̈ 4 C̈' †	R 3 C̈
10 D 3 D †	R 4 T̈ p. l. m.

11 c̈..4 C̈ † Mattant le coup suivant, ce qui est plus expéditif que dans le Chap. 23 du Calabrois.

5 Si R D

6 c̈ 4 R' : r'

7 T R

Dans le § IV l'issue de la Partie est différente. Le 1er perd malgré l'avantage du trait.

§ IV.

1 r..4 R	» r..4 R
2 F̈ 4 F	» F̈ 4 F
3 D 3 F̈	C̈ 3 F̈
4 D 3 C̈	R T̈ ⋊ T̈ F̈
5 D 4 R' : r'	F̈ 2 F̈' : f' †....

Chapitre 7.

§ I.

1	r..4 R	» r..4 R
2	C̈ 3 F̈	d. 3 D
3	Ḟ 4 F	F 4 C̈' ou ṫ. 3 T̈ § IV.
4	R C̈ ⋊ T̈ R	C̈ 3 F̈
5	d..4 D	r. 4D' : d' = d ou F3F̈' : C̈' § II. ou C3F § III.
6	r. 4 R'	d. 4 R : r' = r
7	F̈ 2 F̈' : f' †.	Quoi qu'il joue,
8	C̈ 4 R' : r' meilleure situation.	

§ II.

5		F 3 F̈' : C̈'
6	D 3 F̈' : F'	r. 4 D' : d' = d *d*
7	r. 4 R'	d. 4 R : r' = r
8	D 3 C men. du Mat	D 2 D
9	D 2 C' : c'	D 3 F
10	F 4 C'	

§ III.

5		C 3 F
6	F̈ 4 C'	si D 2 D
	d. 4 D	Ainsi F 3 F̈' : C̈'
7	D 3 F̈ : F'	r. 4 D' : d' = d *d*
8	r. 4 R'	d. 4 R : r' = r
9	Ḟ 3 F' ; C' †	c. 3 F : F̈' = f *d*

10 D 3 F' : f' d ✝ C 2 D p. l. m.
11 T 4 R' : r' ✝ F̈ 2 R couvre.
12 T 4 D' gagnant d', puis la Partie.
6 Si r. 4 D' : d' = d
7 r. 4 R' d. 4 R : r' = r
8 c̈ 4 R' : r'

§ IV.

3 F̈ 4 F t̄. 3 T̄
4 f. 3 F C̈ 3 F̈
5 d..4 D r. 4 D' : d' = d
6 C̈ 4 D : d' C̈ 4 R' : r'
7 F̈ 2 F̈' : f̈' ✝ R 2 F̄ : F̈'
8 D 4 T̈' ✝ ce qu'il voudra.
Regagnera au moins le P perdu avec bonne position.
4 Si F 4 c̈'
5 D 3 C aurait gagné P.
3 Si c̈ 3 f̈
4 c̈ 4 c̈' gagnerait P.

CHAPITRE 8.

§ I.

1 r..4 R » r..4 R
2 C̈ 3 F̈ F̈ 3 D
3 F̈ 4 F C̈ 3 F̈
4 d..4 D si r. 4 D : d' = d
r. 4 R gagnerait une Pièce.
Ainsi C 4 R' : r' ou C 3 F § II.

5	d. 4 R' : r' = r	F̈ 4 F
6	D 4 D'	F 2 F̈' : f̈' +
7	R 2 R	R C̈ ⋈ T̈ F
8	D 4 R : C̈'	F̈ 4 F
9	C̈ 4 C̈'	c̈. 3 C̈
10	T̈ Ḟ gagnera.	

§ H.

4	d.. 4 D	C 3 F
5	d. 4 R':r' = r *d*	C 4 R : r' *d*
6	C̈ 4 R : C'	F̈ 4 R : C̈'
7	f̈.. 4 Ḟ	F̈ 3 D
8	r. 4 R'	D 2 R
9	R T̈ ⋈ T̈ R	R C̈ ⋈ T̈ R
10	F 2 D gagnera indubitablement.	

5 Si F̈ 4 R : r' *d*
6 c̈ 4 C̈'
et 7 f̈ .. 4 F̈
7 Si C̈ 4 R' : r'
8 D 4 D' n'ayant rien à redouter de l'+ D T̈'

Chapitre 9.

§ 1.

1	r.. 4 R	d.. 4 D
2	r. 4 D':d' = d *d*	D 4 D : d' *d*
3	d.. 4 D ou C̈ 3 F̈ § II.	D 4 R' +
4	F 3 R	F 4 F̈
5	C 3 F s7 D'	D 2 F' : f'

6 D 2 F : D' F 2 F' : D'
7 T F F 4 F̈
8 C 4 D' Grand avantage.

§ II.

3 C̈ 3 F̈ F 4 C̈'
4 F̈ 2 R r..4 R
5 ẗ. 3 T̈ F 4 T̈
6 C 4 R : r' D 4 R' : C' ou D 2 C̈' : c̈' § III.
7 R C̈ ✕ T̈ R gagne forcément.

§ III.

6 C 4 R : r' D 2 C̈' : c̈'
7 T̈ F̈ F 2 R' : F̈'
8 D 2 R : F' F̈ 2 R
9 D 4 C' † R F̈ p. l. m.
10 D 4 F a le meilleur jeu.
7 Si F̈ 3 C̈
8 F̈ 3 F̈

Chapitre 10.

§ I.

1 r..4 R c. 3 C
2 d..4 D F 2 C
3 F 3 D C 3 F ou f..4 F̈ § II.
4 F 3 R c̈. 3 C̈
5 f..4 F F̈ 2 C̈
6 C̈ 3 F̈ » C̈ 3 F̈

7 f.. 4 F R C̈ ⋊ T̈ F̈

8 C 3 F puis roquant du côté de D et avançant les P du côté du R. Jeu non moins sûr que favorable à une bonne attaque.

L'avantage évident résulte des P plus avancés. C'est mal débuter que de ne pousser tous ses P qu'un pas.

§ II.

3 F̈ 3 D f̈.. 4 F̈
4 r. 4 F̈' : f̈'=f̈ F 2 C̈' : c̈'
5 D 4 T̈' † c̈. 3 C̈ couvre.
6 f̈. 3 C̈ : c̈'=c̈ C̈ 3 F̈ s7 D'
7 c̈..2 T̈ : ẗ'=ẗ C̈ 4 T̈' : D'
8 F̈ 3 C̈' † Mat.

Le Calabrois donne le même Jeu, Chap. 31 et 32 du 1er Livre.

Rapportons ici, de Stein, une Partie analogue qui a de même son mérite.

1 r..4 R c. 3 C
2 F̈ 4 F F 2 C
3 d. 3 D f̈..4 F̈
4 r. 4 F̈ : f̈' = f̈ F 2 C̈' : c̈'
5 D 4 F̈' + c̈. 4 C̈ couvre.
6 f̈. 4 C̈' : c̈' = c̈ C̈ 3 F̈ s7 D'
7 F̈ 2 F̈' † et Mat.

Chapitre 11.

Gambit de la Dame.

§ I.

1 d..4 D » d..4 D

2 f.. 4 F	d. 4 F' : f' = f *d*
3 r. 3 R	c..4 C
4 t.. 4 T	c. 4 T' : t' ou f. 3 F § II.
	ou F 3 T § III.
	ou F 2 D § IV.
5 F̈ 4 F : f' *d*	F 2 D pour défendre t.
6 D 3 F̈	Comme il peut : il est forcé de sacrifier T pour parer le Mat.

§ II.

4 t.. 4 T	f. 3 F
5 t. 4 C' : c' = c	f. 4 C : c' = c
6 D 3 F̈ gagnant forcément une Pièce. SALVIO.	

§ III.

4 t.. 4 T	F 3 T
5 t. 4 C' : c' = c	F 4 C' : c'
6 C 3 F	F 3 T
7 T 3 T' : F'	C 3 T : T'
8 D 4 T †	
6	Si D 2 D ou f. 3 F
7 c. 3 C	

§ IV.

4 t.. 4 T	F 2 D
5 t. 4 C' : c' = c	F 4 C : c'
6 c. 3 C	D 4 D

7	c. 4 F : f'	F 4 F' : f'
8	D 4 T † gagnant F	

3 r..4 R regagne son P en peu de coups.

Même Gambit,

à l'avantage du Joueur qui n'a pas le trait.

1	d..4 D	» d..4 D
2	C̈ ou C à volonté.	f..4 F

Si le 1[er] prend f', le 2[e] le recouvrera aisément avec bon jeu.

Chapitre 12.

§ I.

1	d..4D	» d..4 D
2	F 4 F̈ ou C 3 F § III.	» F 4 F̈
3	C 3 F	» C 3 F
4	f̈. 3 F̈	C 4 C' ou r. 3 R § II.
5	r..4 R	d. 4 R' : r'=r *d*
6	f̈. 4 R : r' *d* = r	F 3 C̈
7	t. 3 T	C 3 F
8	F̈ 4 C'	D 2 D
9	d. 4 D'	t. 3 T
10	d. 3 F' : C'=f *d*	D D' : D' †
11	T D : D'	t. 4 C : F'=c
12	C 4 C' : c' Grand avantage.	

§ 2.

4	f̈. 3 F̈	r. 3 R
5	r..4 R	d. 4 R' : r'=r *d*

6 f̈. 4 R : r'=r *d*   F 3 C̈
7 F̈ 4 C'   C̈ 2 R
8 d. 4 D'   r. 4 D : d'=d
9 r. 4 D' : d'=d

§ III.

2 C 3 F   F 4 F̈
3 ẗ..4 T̈   r. 3 R
4 r..4 R gagnera tout naturellement.

CHAPITRE 13.

§ I.

1 f. 3 F   r..4 R
2»r..4 R   C̈ 3 F̈ ou F̈ 4 F §II.
3 D 2 F   F̈ 4 F
4 C̈ 3 F̈   C̈ 4 C̈'
5 d..4 D   r. 4 D' : d'=d *d*
6 f. 4 D : d'=d   F 4 C' †
7 C 3 F   R C̈ ⋊ T̈ F̈
8 ẗ. 3 T̈   C̈ 3 F̈
9 F 4 C̈'   ẗ. 3 T̈
10 r. 4 R'   ẗ. 4 C̈ : F'=c̈ *d*
11 C̈ 4 C̈ : c̈' *d* si C̈ se retire.
D 2 T̈' † et Mat. Ainsi F̈ 3 F : C' †
12 c. 3 F : F'=f   T R
13 F̈ 2 R   C̈ 4 D
14 D 2 T̈' †   R F̈

15 D T̈' †	R 2 R
16 D 2 C̈' : c̈'	T̈ F̈
17 F̈ 4 T̈'	D R
18 f. 4 F gagne inévitablement.	
7	d. 3 D
8 D 4 T †	C 3 F
9 d. 4 D'	
9	d. 3 D
10 r. 4 R'	

§ II.

2 » r..4 R	F̈ 4 F
3 C̈ 3 F̈	d. 3 D
4 Ḟ 4 F	C̈ 3 F̈
5 R Ċ ✕ T̈ Ḟ	C̈ 4 R' : r'
6 D 4 T †	F 2 D
7 Ḟ 2 F̈' : f̈' †	R 2 Ḟ : F̈'
8 D 4 R : C' men. c'	F 3 F s7 D'
9 D 4 F gagnera.	
9	Si R 3 F̈
10 d..4 D	
ou 9	Si R ailleurs.
10 C 4 R : r'	

CHAPITRE 14. — *D gagne l'avantage.*

§ I.

1 r..4 R	» r..4 R
2 C̈ 3 F̈	C 3 F
3 F̈ 4 F	» F̈ 4 F

4 f. 3 F	C̈ 3 F̈
5 R C̈ ⋈ T̈ R	R C̈ ⋈ T̈ R
6 d..4 D	r. 4 D' : d' = d *d*
7 r. 4 R'	C̈ 4 C̈'
8 f. 4 D : d' = d *d*	C 4 D' : d'
9 C̈ 4 D : C'	D 4 T̈'
10 ẗ. 3 T̈ ou F3R § II.	D 2 F̈' : f̈' †
11 R T̈	D 3 C̈'
12 ẗ. 3 C̈' : C̈' = c̈	F̈ 4D' : C̈' menaçant du Mat de D 4 T'
13 F 3 R	F̈ 4 R : r' menaçant du Mat.
14 R C̈ p. l. m.	F̈ 4 D' et gagnera.

10 Si c̈ 3 f̈ Matte en 3 coups.
13 Si D 4 D : f̈ ? Non D R' : T d'abord; mais D 4 ẗ' † auparavant.

§ II.

10 F 3 R	D 2 T̈' : ẗ' †
11 R F̈	D T̈' †
12 R 2 R	D 2 C̈' : c̈'
13 T̈ C̈	C 3 R' : F'
14 R 3 R : C'	T 4 R : r' †
15 si R 4 F̈	Matte en 3 coups.
Ainsi R 3 D	D 2 F̈' : f̈' gagne.

5 c̈ 4 c̈' R C̈ ⋈ T̈ F̈
6 f̈ ..4 f̈ d..4 D p. l. m. suivant l'attaque du Chap. II.

7	f. 4 D: d' *d* = d	F̈ 4 C' menaçant r'
ou	C̈ 4 C̈'	C 4 R
8	F 4 C̈' s7 D'	d *d* : f'
		ou C 2 F' : T ce qui produira une multitude de traits instructifs.

Chapitre 15. — *D gagne l'avantage.*

1	r..4 R	» r..4 R
2	C̈ 3 F̈	C 3 F
3	Ḟ 4 F	C̈ 3 F̈
4	C̈ 4 C̈'	d..4 D
5	r. 4 D' : d' = d *d*	C̈ 4 D' : d'
6	D 3 Ḟ	D 4 C̈ : C̈'
7	F 4 R' : C̈'	C 4 D' s7 D'
8	D 2 F̈' : f' †	R D a gagné.
	Car 9 si F̈ 4 R pour défendre ses 2 P.	F 3 R enferme D'.
	ou R D	F 4 c̈' †
10	f̈. 3 F̈ couvre.	F 4 T̈'
	ou Ḟ 3 F̈	F 3 R
7	Si D 4 D' : C'	F 3 R
6	Si C 2 F̈' : T̈'	R 2 F̈ : C' restant exposé à l'attaque pendant quelque tems, mais pouvant ensuite s'y soustraire avec avantage.

Chapitre 16. — *D gagne l'avantage.*

§ I.

1	r..4 R	» r..4 R
2	C̈ 3 Ḟ	C 3 F
3	F̈ 4 C'	t. 3 T ou F̈ 4 F § II.

4 F̈ 3 F' : C' d. 3 F : F̈'=f
5 C̈ 4 R' : r' D 4 D'
6 C̈ 4 C̈ F 4 C̈' : C̈'
7 D 4 C̈ : F' C̈ 3 F̈ n'ayant pas mauvais jeu.

Ici l'Anonyme désapprouve Lopez d'avoir préféré le jeu du F̈ au 2e coup à celui du C̈. Le P *d* qui en résulte est, non un désavantage, mais un accroissement de force.

§ II.

3 F̈ 4 C' F̈ 4 F
4 F̈ 3 F' : C' d. 3 F : F̈'=f
5 C 4 R' : r' F̈ 2 F̈' : f̈' † ou D 4 D'
6 R 2 F̈ : F̈' D 4 D' †
5 f. 3 F D 3 D'
6 C 4 R' : r' D 4 R' : r' †
7 D 2 R couvre. D 2 C̈' : c̈' ayant toujours la supériorité.
4 f. 3 F D 3 F̈
5 F 3 F : C' D 3 F : F̈' empêchant l'adv[re] de prendre r' avec son C, et de pousser d.. 4 D.

Au 2e coup, si le 1er abandonnant la déf. du r, C̈ 3 F̈ ou F̈ 4 F, ce serait mal joué.

Chapitre 17.

§ I.

1 r..4 R » r..4 R
2 F̈ 4 F C̈ 3 F̈
3 C 3 F F̈ 4 F ou C̈ 4 R' : r' § v.
4 C̈ 3 F̈ D 2 R ou d. 3 D § II et III.
ou C̈ 4 C̈' § IV.
5 C̈ 4 C̈' F̈ 2 F̈' : f̈' †

6 R 2 F̈ : F̈'	D 4 F †
7 d..4 D	D 4 F' : F'
8 d. 4 R' : r' = rd	D 4 F †
9 F. 3 R couvre.	D 4 R : r'
10 D 4 D	R C̈ ⋈ T̈ R gagne naturell[mt].
6 Si R s'était retiré	R C̈ ⋈ T̈ F̈ Bon jeu.

§ II.

4 C̈ 3 F̈	d. 3 D
5 C̈ 4 C̈'	F̈ 2 F̈' : f' †
6 Si R 2 F̈ : F̈'	C̈ 4 C̈' †
Ainsi R F̈	R T̈ ⋈ T̈ F̈ pour la meilleure défense.
7 C̈ 2 F̈' : f' †	T. 2 F̈ : C̈'
8 F̈ 2 F̈' : T̈'	F 4 C̈' si D'
9 C 2 R couvre.	C̈ 4 R' : r'
7 F̈ 2 F̈' : f'	F̈ 4 T̈' ayant bien meilleur jeu.

§ III.

4 C̈ 3 F̈	d. 3 D
5 R C̈ ⋈ T̈ F̈	R T̈ ⋈ T̈ F̈
6 C̈ 4 C̈'	» C̈ 4 C̈'
7 C̈ 2 F̈' : f' †	T̈ 2 F̈ : C̈'
8 F̈ 2 F̈' ; T̈'	D 4 T̈' Grand avantage.

§ IV.

4 C̈ 3 F̈	C̈ 4 C̈'
5 R C̈ ⋈ T̈ F̈	f. 3 F
6 ï. 3 T̈	ï. 4 T̈

7 T̈. 4 C̈ : C̈'=c̈d   t. 4 C̈' : C̈'=c̈d
8 C̈ 2 T̈   D 4 T̈' menaçant du Mat.
9 T̈ R   D 2 F̈' : f̈' †
10 R T̈   T̈ 2 T̈' : C̈' †
11 R 2 T̈ : T̈'   D 4 T̈' † et Mat.

§ V.

3 C 3 F   C̄ 4 R' : r'
4 C 4 R : C̈'   d..4 D
5 F̈ 3 D   d. 3 R' : C' = r'd
6 F 4 R : r'   F̈ 4 F
7 C̈ 3 F̈   f..4 F̈ gagnant une Pièce à l'imitation du Ch. 8, § II.

5 Si F 4 D' : d'   D 4 D : F'
6 C où il veut,
où d. 3 D mal joué.
3 d. 3 D   f. 3 F p. l. m.
4 c̄ 3 F   d..4 D bon jeu.
4 F 4 c̈'   F 4 F menaçant de l'Att. de la D 3 C.

CHAPITRE 18.

§ I.

1 r..4 R   » r..4 R
2 F 4 F   » F 4 F
3 D 4 T̈'   D 2 R
4 C 3 F ou C̈ 3 F̈ § III. C̈ 3 F s/ D'
5 D 4 C̈'   f. 3 F
6 D 2 C̈' : C̈'   F̈ 2 F̈' : f̈' †
7 R 2 F̈ : F̈' ou R F̈ § II. T̈ C̈
8 D 3 T̈'   C̈ 4 C̈' † gagne D

§ II.

7 R F̈	T̈ C̈
8 D 3 T̈'	d..4 D

9 perd F̈ pour défendre D qui serait enfermée par T̈ 3 C̈

§ III.

4 C̈ 3 F̈	d. 3 D
5 C̈ 4 C̈'	C̈ 3 F̈
6 F̈ 2 F̈' : f̈' ✝	D D
7 D 4 T̈	T̈ F̈
8 F̈ 4 F	C 4 R' : r' gagne naturellement.
2 D 4 T̈'	C̈ 3 F̈
3 D 4 R' : r'	F̈ 2 R couvre.
Puis	R ✝ ✝ R
	Il devient difficile à l'adversaire de conserver le P et de parer aux attaques qui se présentent.
6 D 2 F̈' : f̈'	D 2 F̈ : D'
7 Si D ailleurs.	f̈. 3 T̈
7 F̈ 2 F̈' : D'	R 2 R
Puis	f̈. 3 T̈ Bon jeu.

Chapitre 19.

Gambit du Roi.

L'Anonyme désapprouve le Gambit du R et n'en expose que les défenses.

§ I.

1 r..4 R	» r..4 R
2 f̈..4 F̈	r. 4 F̈ : f̈' = f̈ *d*
3 C̈ 3 F̈ empêche ✝ D'	c̈..4 C̈

4 ï..4 T̈	c̈. 4 C̈'
5 C̈ 4 R'	ï..4 T̈
6 d..4 D	Ḋ 3 Ḟ
7 f. 3 F ou F̈ 4 F § II.	d. 3 D
8 C̈ 3 D	F̈ 3 T̈
9 D 2 R	C̈ 2 R
10 Ḋ 2 F̈	C̈ 3 C̈ défend toujours f̈ qui le fait gagner.

7 Si C 3 F.	c. 3 F
9 ou 10 r. 4 R'	d. 4 R' : r'=r et conserve ses Pièces.
9 c̈. 3 C̈	Ḋ 2 Ṙ

§ II.

7 F̈ 4 F	C̈ 3 T̈
8 f. 3 F	F̈ 3 D
9 C̈ 3 D	f̈d. 3 F̈'
10 c̈. 3 F : f' = f̈'*d*	F 3 C̈ † gagnant ç et une meilleure situation.

Chapitre 20.

Même Gambit du Roi.

§ I.

1 r..4 R	» r..4 R
2 f̈..4 F̈	r. 4 F̈' : f̈' = f̈*d*
3 C̈ 3 F̈	c̈..4 C̈
4 F̈ 4 F	c̈. 4 C̈'
5 C̈ 4 R' ou F̈ 2 F̈' : f̈' § II.	D 4 T̈' †
6 R F̈ p. l. m.	C̈ 3 T̈ déf. les 2 P.

7 d..4 D	d. 3 D
8 C̈ 3 D s*q* f̈' *d*	f̈ *d* 3 F̈'
9 c̈. 3 F̈ : f̈'=f̈	c̈. 3 F̈' : f̈'=f̈ *d*
10 D 3 F̈ : f̈'*d*	F 3 T̈' † gagnant D et la Partie.
9 c̈. 3 C̈	D 2 R
	et si D 3 T' †
10 R R	D 4 f̈ afin d'éviter sa perte.

§ II.

5 F̈ 2 F̈' : f̈' †	R 2 F̈ : F̈'
6 C̈ 4 R' †	R R
7 D 4 C̈' : C̈'	D 3 F̈
8 D 4 T̈' †	R 2 R
9 C̈ 2 F̈'	D 2 F̈ : C̈'
10 D 4 R' †	D 3 R
11 D T̈' : T̈'	C̈ 3 F̈
12 d. 3 D	C 3 F menaçant de jouer R ou D 2 F̈ etc.
12 c. 3 C	C 4 R
13 F 2 C	

Chapitre 21. — *Même Gambit.*

§ I.

1 r..4 R	» r..4 R
2 f̈..4 F̈	r. 4 F̈' : f̈'=f̈
3 C̈ 3 F̈	c̈..4 C̈
4 F̈ 4 F	c̈. 4 C̈'
5 C̈ 4 R' ou RT̈ ⋈ T̈F §III.	C̈ 3 T̈

6 C̈ 4 C̈ : c̈'	D 4 T̈'† ou C4C̈' : C̈' § II.
7 C̈ 2 F̈ couvre.	d..4 D
8 Si Ḟ 4 D' : d'	F 4 C̈' enfermerait D'
Ainsi r.4 D' : d' = d *d*	f̈. 3 F̈' menaçant F̈' par D à la découverte.
9 F̈ 4 C' †	f. 3 F couvre.
10 d.*d* 3 F' : f' = f*d*	D 2 R †
11 R F	f̈ *d* 2 C̈' : c̈' † = c̈
12 R 2 C̈ : c̈'	D 4 C̈ †
13 R F	D F̈' : F̈' †
14 d. 5 D couvre.	D 3 F : f' ayant gagné nat[nt].
12 R c̈	c. 3 F
13 F se retire.	c̈. f̈' : f̈' Les Italiens sus-

pendent la dénomination de la Pièce qui doit se substituer au P parvenu sur une case des Pièces adverses, jusqu'à ce qu'ils puissent lui donner le nom d'une Pièce qui leur manque.

§ II.

6 C̈ 4 C̈ : c̈'	C̈ 4 C̈' : C̈'
7 D 4 C̈ : C̈'	d..4 D s*q* D' F
8 D 4 F̈ : f̈'	d. 4 F' : F̈' = f *d*
9 D 4 R' †	F 3 R
10 D T̈ : T̈'	D 4 T̈' † Jeu supérieur.
5 R T̈ ⋈ T̈ F̈	c̈. 3 f̈' : C̈' = f̈ *d*

§ III.

5 R T̈ ⋈ T̈ F̈	c̈. 3 F̈' : C̈' = f̈ *d*
6 D 3 F̈ : f̈' *d*	D 2 R

7 D 4 F̈ : f' *d*	C̈ 3 T̈
8 D 2 F' : f'	C 3 F
9 » C 3 F	D non 3 D comme suppose SALVIO; mais 4 F, attaque sans déf.; car, 10, si l'adversaire fuit ou défend le F attaqué son antagoniste enferme sa D avec le F; ou
10 Si C 4 D'	F̈ 3 D
11 C 3 F̈' †	R 2 R
12 Si C 4 D' †	D 4 D : C'
10 Si D 4 F̈	D 4 F' : F'
11 C 4 D'	F̈ 3 D

CHAPITRE 22.—*Même Gambit.*

1 r..4 R	» r..4 R
2 f̈..4 F̈	r. 4 F̈' : f̈'=f̈ *d*
3 C̈ 3 F	c̈..4 C̈
4 F̈ 4 F	F̈ 2 C̈
5 ẗ..4 T̈	ẗ. 3 T̈
6 ẗ. 4 C̈' : c̈' = c̈ *d*	ẗ. 4 C̈ : c̈' *d* = c̈
7 T̈ T̈' : T̈'	F T̈ : T̈'
8 C̈ 2 T̈ pour faire ouv. à D	D 2 R
9 d. 3 D	f. 3 F
10 D 4 T̈'	F̈ 2 C̈
11 C̈ 3 F s7 c̈'	d..4 D
12 F̈ 3 C	F̈ 3 T̈ puis C 2 D conserve son P.

4		Si ẗ. 3 ẗ
5	c̈ 4 R'	
4		f̈. 3 f̈
5	c̈ 4 c̈' : c̈'	ẗ. 4 c̈ : c̈' = c̈ sera Mat au au 4ᵉ coup.
9	Si D 4 ẗ'	D 4 R': r' celui-ci pouvant soutenir ses Pions, nonobstant l'échange du f̈.

Chapitre 23. — *Même Gambit.*

§ I.

1 r..4 R	» r..4 R
2 f̈..4 F̈	r. 4 F̈' : f̈' = f̈ *d*
3 ẗ..4 T̈	F̈ 2 R
4 C̈ 3 F̈ ou D 4 C̈ § II et III.	d. 3 D
5 d..4 D ou D 4 F̈ : f̈' *d* § IV.	F 4 C̈' : ẗ' †
6 F 4 F̈' : f̈' *d*	F 4 T̈' : ẗ' †
7 c̈. 3 C̈	F̈ 4 C̈ conservant le P.
6 Si C 2 D	c̈ 3 f̈ pour l'avancer 4 ẗ et se faire beau jeu.

§ II.

4 D 4 C̈	C̈ 3 F̈
5 D 2 C̈' : c̈	T̈ C̈
6 D 3 T̈'	F̈ 3 D
7 ẗ. 4 T̈' pour déf. D qui serait enfermée par T̈	T̈ 4 C̈' voulant enfermer D' par F̈
8 r. 4 R' coup unique.	F̈ 4 R : r' Jeu meilleur.
9 Si d..4 D' ou C̈' à volonté	F̈ 3 D pour enfermer D'.

§ III.

4 D 4 C̈	C̈ 3 F̈
5 D 4 F̈ : f̈' *d* § IV.	R T̈ ⋊ T̈ R
6 r. 4 R'	C̈ C̈
7 d..4 D	f.. 4 F
8 f. 3 F	f. 4 D : d'=d *d*
9 f. 4 D : d'=d	f̈. 3 Ḟ
10 C̈ 3 F̈	f̈. 4 R' : r'=r
11 d. 4 R : r'=r	F̈ 3 F̈
12 F̈ 2 R	F̈ 4 R' : r'
13 C̈ 4 R : F̈'	D 4 T † regagnant la Pièce et gardant l'avantage du P.
12 F 2 D	d. 3 D aurait gagné le P forcément..

§ IV.

5 D 4 Ḟ : ḟ'	R T̈ ⋊ T̈ R
6 d. 3 D	d..4 D
7 C 3 F	d. 4 R' : r'=r
8 C 4 R : r'	C̈ 4 R' : C̈'
9 d. 4 R : C̈'=r	F̈ 4 C̈' †
10 Si F couvre.	T 4 R' : r' †
Ainsi f. 3 F couvre.	D 4 D' Meilleur Jeu.
7 r. 4 R'	c̈. 4 c̈'
8 d. 4 D	f̈ 3 F̈. regagne le P en peu de coups.

Ce gambit est le plus dangereux de tous.

Quelques-uns au 3e coup de la Déf., au lieu de F 2 R poussent d.. 4 | D, trait qui n'est pas à mépriser.

GOMITO DONT DAMIANO FUT L'INVENTEUR.

L'ANONYME expose ici ce Gomito.

1 r..4 R	» r..4 R
2 C̈ 3 F̈ s7 r'	f̈. 3 F̈
3 C̈ 4 R' : r'	f̈. 4 R : C̈'=r
4 D 4 T̈' ✝ gagnera.	

CARRÉRA, 6e Livre, s'étend plus que tous sur cette partie.

Voir les développemens dus à LOLLI, à LOPEZ, au CALABROIS et à COZIO, de la page 25 à la page 52, ci-dessus.

L'ANONYME, en terminant ce 1er Livre de ses *Observations pratiques,* espère avoir offert aux curieux les plus importantes ouvertures du Jeu, et dans les Attaques et les Défenses, la matière la plus instructive.

L'ANONYME DE MODÈNE.

TRAITÉ PRATIQUE

DE LA DÉFENSE CONTRE L'AVANTAGE DU TRAIT,

TIRÉ DU GRAND OUVRAGE DE LOLLI.

CHAPITRE 1er.

Jeu uni. (Giuoco piano).

§ 1.

Nous avons pensé que ce Traité devait être intercallé dans l'ouvrage de l'Anonyme, après ses OBSERVATIONS PRATIQUES. C'est là sa véritable place, puisqu'il est la suite et le complément naturel de la première Partie.

1 r..4 R — » r..4 R
2 C̈ 3 F̈ — C 3 F
3 F̈ 4 F — » F̈ 4 F
4 f. 3 F — C̈ 3 F̈
5 d..4 D ou r. 4 R' § II. r. 4 D': d'=d *d* p. l. m. ou d. 3 D § III.
6 f. 4 D: d' *d*=d — F̈ 4 C' † p. l. m.
7 F 2 D couvre. — F̈ 2 D' : F' †
8 C 2 D : F̈' p. l m. — d..4 D s? F̈' et r'
9 r. 4 D' : d'=d *d* — C̈ 4 D : d' *d*

10 D 2 R †	F 3 R couvre, puis roquera, ayant son jeu dégagé et assuré.
10 Si D 3 C	C 2 R Jeu égal.
9 Si r. 4 R' s7 C̈'p.l.m.	d. 4 F' : F'=f
10 r. 3 F̈' : C̈'	D 3 F̈ : f'
11 D 2 R †	F 3 R couvre. A un P de supériorité.
12 Si d. 4 D' s7 les 2 Pièces	R C̈ ⋈ T̈ R Meilleur jeu.

§ II.

6 r. 4 R'	C̈ 4 R' p. l. m.
7 F̈ 4 D'	C̈ 2 F̈' : f̈' s7 D' et T̈'
8 R 2 F̈ : C̈'	d. 3 F' : f'=f † F
9 R R p. l. m.	f. 2 C' : c'=c *d*
10 F 2 C : c'*d*	C 2 R Jeu très-égal à celui de l'adversaire.

11 C̈ 4 C̈' 1°, ou D 3 C 2°, ou F̈ 3 C 3°.

1°

11 C̈ 4 C̈'	C 4 D : F̈'
12 D 4 D' : C'	D 4 C̈ : C'
13 D 4 F' : F̈'	D 2 C̈' : c̈' Jeu meilleur.

2°

11 D 3 C	C 4 D : F̈'
12 D 4 D' : C'	D 2 R
13 T̈ F̈	f. 3 F s7 D'
	puis d..4 D
	et F 3 R Jeu fort et sûr.

	3°
11 F̈ 3 C	d..4 D p. l. m.
12 C̈ 4 C̈'	ẗ. 3 T̈ pour chasser C̈'
13 C̈ 3 F̈ p. l. m.	F 3 R Excellente défense.
7 c..4 C	c̈ 3 F' : f' s7 D' et C'
ou f. 4 D : d'*d*	F 4 C' †
8 F 2 D couvre.	f̈ 2 D' : F' †
9 C 2 D : f̈'	d..4 D Jeu égal.
6 c̈ 4 c̈'	C 4 R ou R c̈ ⋈ T̈ F̈
	Jeu au moins égal.

§ III.

5 d. 3 D	R T̈ ⋈ T̈ F̈ p. l. m.
6 c..4 C	F̈ 3 C
7 c. 4 C'	C 4 T
8 C̈ 4 R' : r'	D 2 R
9 C̈ 2 F̈' : f̈' † p. l. m.	T̈ 2 F̈ : C̈'
10 F̈ 2 F̈' : T̈'	D 2 F̈ : F̈' ce qui opère l'échange de T et 2 P contre 2 petites pièces : jeu égal.
6 Si F 4 C̈'	F̈ 2 R ou * d. 3 D
7 F 3 F̈' : C̈'	F̈ 3 F̈ : F' afin de placer
	F̈ 2 C̈ après avoir poussé C̈
et si R ⋈	C̈ 4 C̈' ou 4 T̈ ou R ou C̈ pour dégager le Jeu.
6 Si F 4 C̈'	d. 3 D
7 C̈ 4 T̈ pour pouvoir D 3 F̈	ẗ. 3 T̈ s7 F' qu'il force à prendre : C̈ ou à se retirer
	3 R p. l. m.

6		* d. 3 D
7	C̈ 4 T̈ pour D 3 F̈	ẗ. 3 T̈ forçant
8	F 3 F̈' : C̈' ou 3 R	
	Si F̈ 3 R	F̈ 3 R' : F'
9	f̈. 3 R : F̈' = r*d*	C̈ 4 C̈' découvre D s? C̈'
10	Ne peut préserver à la fois C̈ et r *d*	C̈ 3 R' : r' *d* s? D'
6	Si C̈ 4 C̈'	D 2 R
7	c..4 C s? F̈'	C̈ 4 C' : c'
8	f. 4 C : C̈' = c	F̈ 4 D' gagnera T'

TROIS AUTRES COMBINAISONS POUR LE 5e TRAIT.

5 c..4 C 1°, C̈ 4 C̈' 2°, R ⋈ 3°.

1°

5	Si c..4 C	F̈ 3 C
6	c. 4 C' s? C'	C 4 T
7	C 4 R' : r'	C 4 F' : F' puis C̈ 4 R' : r'
		ou R C̈ ⋈ T̈ F̈ sûr de reprendre P en 3 coups.
6	Si d..4 D	r. 4 D' : d = d *d*
7	r. 4 R'	C̈ 4 R'
8	F̈ 4 D'	C̈ 3 F' : f' ayant gagné P.
8	Si f. 4 D : d' *d*	d..4 D Bon Jeu.
8	Si F̈ 4 C'	d*d* 3 F' : f'
9	F 3 F' : C'	Ċ 2 F̈' s? D' et T̈'
		ensuite C̈ : T̈' aura gagné une qualité, 2 P et l'avantage de roquer.

2°

5 Si C̈ 4 C̈'	R C̈ ⋊ T̈ Ḟ à la *Calabroise*, seule manière suivie en France.
6 f̈..4 F̈	d..4 D
7 ḟ. 4 R' : r'*d*=r	C̈ 4 C̈' gagnera une Pièce ou au moins une qualité.
ou r. 4 D':d'=d *d*	C̈ 4 D : d'*d*
8 D 4 T̈'	F 4 F̈ meilleur Jeu.
7 ou F̈ 4 C'	C̈ 4 R' : r' A un P de plus et meilleur Jeu.
8 Si C 4 R : C̈'	d. 4 R' : C̈'=r*d*
9 F 3 F' : C'	r. 4 F̈ : f̈'=f̈ menaçant du très-pernicieux † D 4 ṫ.
6 R T̈ ⋊ T̈ F̈	ẗ. 3 T̈ pour chasser C̈'
7 C̈ 3 F̈ p. l. m.	C̈ 4 R' : r'

3°

5 R ⋊	Voir le 3e et le 4e Chapitre du présent Traité.

CHAPITRE 2.

§ I.

1 r..4 R	» r..4 R
2 C̈ 3 Ḟ	C 3 F
3 F̈ 4 F	» F̈ 4 F
4 d. 3 D	» d. 3 D
5 F 4 C̈' s/ D'	D 2 D
ou C̈ 4 C̈' § II.	

ou f. 3 F § III.

6 F̈ 4 C'	t. 3 T
7 F̈ 4 T	c..4 C
8 F 3 C	C̈ 2 R
9 F 2 R : C̈'	D 2 R : F pour
empêcher C̈ 4 C̈'	Jeu égal.
7 Si F̈ 3 F' : C'	D 3 F : F̈'
8 C̈ 4 T̈	D 3 C gagnera P
ou C où il voudra.	De même.
ou R C̈ ⋈ T̈ F̈	f̈. 3 F̈ puis C̈ 2 R
	et R T̈ ⋈ T̈ F Jeu fort et sûr.
6 C 3 F ou R ⋈	C 4 T pour l'échanger avec F̈'
	puis f̈.3 F̈ ensuite C̈ 2 R et roquer.

§ II.

5 C̈ 4 C̈'	C̈ 3 T̈
6 D 4 T̈'	R T̈ ⋈ T̈ F̈
7 » R T̈ ⋈ T̈ F̈ p.l.m.	f̈..4 F̈ ayant beau jeu.
6 Si R T̈ ⋈ T̈ F̈	» R T̈ ⋈ T̈ F̈
7 f̈..4 F̈	» f̈..4 F̈ Jeu égal.
6 Si f̈..4 F̈	r. 4 F̈' : f̈' = f̈
7 F 4 F̈ : f̈'	R T̈ ⋈ T̈ F̈ Jeu plus sûr et mieux disposé.
5 C 3 F ou R ⋈	C 4 T pour l'échanger avec F̈'
	ou F 4 C̈' empêchant
C̈' de découvrir D.	
6 Si F 2 F' : f̈' +	R 2 F : F'

7	C̈ 4 C̈'	D 4 C̈ : C̈' hardiment, gagne une Pièce.

5 Si f. 3 F que le 2e fasse p. l. m. les coups du § suivant.

§ III.

5	f. 3 F	D 3 F̈
6	F 4 C̈' p. l. m.	D 3 C̈
7	R T̈ ⋈ T̈ F̈	F 4 C̈'
8	C 2 D p. l. m.	C̈ 3 T̈
9	F 3 T̈' : C'	D 3 T̈' : F'
10	D 3 C	C D après quoi il pourra roquer R T̈ ⋈ T̈ F̈ Jeu sûr et défendu.
6	Si R T̈ ⋈ T̈ F̈	F 4 C̈'
7	ẗ. 3 T̈s/F'	F 3 F̈' : C̈' fera doubler le P désavantageusement pour l'advre.
6	Si ẗ. 3 T̈	C̈ 3 T̈
7	R T̈ ⋈ T̈ F̈	» R T̈ ⋈ T̈ F̈
8	C̈ p. pousser f̈ . . 4 F̈	D 3 C̈ afin de pser aussi f̈ . . 4 F̈
8		C̈ 3 T̈ plutôt que 3 F̈ ou 2 R
4	C 3 F	d. 3 D
5	C 4 T p. l'échanger contre F̈'	» C 4 T pour opérer le même échange ou forcer le F̈' à quitter la ligne où il a le plus d'activité. Alors F 3 C, sans s'inquiéter de gêner t en le portant à la 3 C où il sera facile de le défendre. Le doublement du P se trouvera compensé par le dégagement de T.

CHAPITRE 3.

§ I.

1	r..4 R	» r..4 R
2	C̈ 3 F̈	C 3 F
3	F̈ 4 F	» F̈ 4 F
4	R T̈ ⋈ T̈ F̈	C̈ 3 F̈
5	C̈ 4 C̈'ouf.3F §II.	R C̈ ⋈ T̈ F̈
6	f̈..4 F̈	d..4 D p. l. m.
7	r. 4 D' : d'=d*d*	C̈ 4 D : d' *d*
8	F̈ 4 D' : C̈'	D 4 D : F̈'
9	C 3 F	D D
10	C̈ 4 R	F̈ 2 R Jeu égal.
8	f̈. 4 R' : r'=r 1°	
	f̈. 4 F̈' 2°	
	C 3 F 3°	

1°

8	f̈. 4 R':r'=r	D 4 C̈ : C̈'
9	F̈ 4 D' : C'	D 4 R : r'
10	Ḟ 3 F' : C'	F̈ 3 D
11	c̈. 3 C̈	c. 3 F : F' Jeu supérieur.
9	d..4 D s⁊ D'et F'	D 4 T̈'
10	d. F : F'	D 4 F':F̈' a gagné une Pièce.
ou si	F 4 D' : C̈'	C 4 D : d'
11	T 4 Ḟ	D D Jeu sûr.

2°

8 ḟ. 4 Ḟ'	D 4 C̈ : C̈'
9 F̈ 4 D' : C̈'	D 3 F̈
• ou d..4 D	D 4 T̈'
	ou C̈ 4 F̈' couvrant D et men. du Mat.

3°

8 C 3 F	C̈ 3 F̈
9 F̈ 4 C'	C 4 D'
10 ḟ. 4 R' : r'	C̈ 4 C̈' récupérera P. Jeu égal.
8 D 4 T̈'	F 4 F̈ puis 3 C̈ détruit l'Att.
7 f̈. 4 R' : r' = r	C̈ 4 C̈' ou gagnera une Pièce ou au moins une qualité.
ou F̈ 4 C'	C 4 D'
8 ḟ. 4 R' : r' = r	C̈ 4 C̈' gagnant une Pièce.
6 f. 3 F	ẗ. 3 T̈ p. chasser c̈' puis c̈ : r'
ou d. 3 D	C 4 T p. l'échanger contre F̈' Jeu dégagé.

§ II.

5 f. 3 F ou * C 3 F	C̈ 4 R' : r'
6 D 2 R	C 2 Ḟ' : f̈' +
7 T̈ 2 Ḟ : C'	F̈ 2 F : T̈'
8 D 2 Ḟ : F̈'	R T̈ ⋈ T̈ F̈
9 d. 3 D	ḟ. 3 Ḟ
10 C̈ 4 T̈ men. du Mat.	d..4 D Jeu égal, en situation et en force, puisqu'une T et deux P équivalent à deux petites Pièces.

9 d..4 D	» d..4 D
10 F 4 C' ou ailleurs.	r. 4 R' Bon Jeu.
5 d. 3 D	R C̈ ⋈ T̈ F̈
6 F 4 C̈'	F̈ 2 R puis C R dégageant son Jeu, qui devient assuré.
	ou d. 3 D
ou C̈ 4 C̈' afin de pousser ḟ..4 F̈	d..4 D
ou f. 3 F	d..4 D Voir § II du Chap. 4 ci-après.

AUTRE PARTIE,

telle qu'elle s'est rencontrée en jouant.

5 *C 3 F	C̈ 4 C̈'
6 d. 3 D	R T̈ ⋊ T̈ F̈
7 C̈ 4 C̈'	d. 3 D découvrant F à la Déf. du c̈.
8 ẗ. 3 T̈ s7 C̈'	» ẗ. 3 T̈ s7 C̈'
9 C 2 F̈' : f̈' †	T 2 F̈' : C̈'
10 F̈ 2 F̈' : T̈'	D 4 T̈'
11 D 3 Ḟ	C̈ 2 F̈' : f̈' †
12 T̈ 2 F̈ : C̈' p.l.m.	F̈ 2 F̈ : T̈'
13 C 4 D' s7 f'	» C 4 D' s7 D'
14 C 2 R'	C 3 F̈' : D'
15 C 2 C̈' † et s7 D'	R 2 T̈

16 C F̈' † perpétuel, parce qu'en prenant D' il resterait inférieur d'une Pièce.

9 Si ẗ. 4 C̈ : Ç'	ẗ. 4 C̈ : C' Jeu égal.

12 Si R 2 T̈	C̈ 4 C̈'† puis 2 F̈'† fesant Pat.
ou R C̈	C̈ 2 T̈' ẗ'†† F gagne D' et la Partie.

Chapitre 4.

Encore le Jeu uni. (Il Giuoco piano).

§ 1.

1 r..4 R	» r..4 R
2 C̈ 3 F̈	C 3 F
3 F̈ 4 F	» F̈ 4 F
4 R C̈ ⋈ T̈ R	d. 3 D
ou R C̈ ⋈ T̈ F̈ § II.	
ou R T̈ ⋈ T̈ R § III.	
5 f. 3 F p. l. m.	C̈ 3 F̈
6 d..4 D	F̈ 3 C
**7 d. 4 R': r'=r*d*	C̈ 4 C̈'

Trois manières de jouer :

1°

8 T̈ F̈ ou 2 R	C 4 R : r *d* Jeu égal.

2°

8 F 3 R	F̈ 3 R' : F'
9 f̈. 3 R : F̈'=r *t*	Ċ 4 R : r *d*
car le r est triplé sur la même ligne.	

3°

8 F 4 C̈' s*7* D'	F̈ 2 F̈' : f̈' †
9 R T̈*	F̈ R' : T̈'
*ou R F̈	

10 Si F D' : D'	C̈ 2 F̈' † récupére D avec l'avantage d'une qualité.
*et si R F̈	F̈ R' : T̈'
10 F F D' : D'	C̈ 3 R † même résultat.
et si D R : F̈'	D 2 D ayant toujours l'avantage d'une qualité et meill. position.
6 d. 3 D	C̈ 4 C̈'
7 ou d. 4 D 1°	
ou T̈ 2 R ou F̈ 2°	
1° 7 d. 4 D	r. 4 D : d' = d *d*
8 f. 4 D : d' *d* = d	C 4 D : d'
ou F 4 C̈' ci-dessous. *	
9 Si C̈ 4 D : C'	D 4 T̈' aura gagné.
* 8 Si F 4 C̈' sq D'	C 2 F̈' : f̈' hardiment.
2° 7 T̈ 2 R ou F̈ p. l. m.	R T̈ ⋈ T̈ F̈
8 C̈ 4 C̈'	f̈. . 4 F̈
9 C̈ 2 F̈' †	T̈ 2 F̈ : C̈' puis D 4 T̈'
ou ẗ. 3 T̈ sq C̈'	f̈. 4 F̈' Des deux manières il résulte de très-jolis coups.
**7 d. 4 D'	C C Jeu bien fortifié.
ou C̈ 4 C̈'	R C̈ ⋈ T̈ F̈ Jeu sûr.
ou F̈ 4 C̈'	D 2 R p. l. m.
8 F 4 C'	F 2 D Déf. suffisante.

§ II.

4 R C̈ ⋈ T̈ F̈ défensif seulement.	C̈ 3 F̈'
5 f. 3 F p. l. m.	R T̈ ⋈ T̈ F̈

6 d. 3 D	d..4 D p. l. m.
7 r. 4 D' : d'=dd	C̈ 4 D : d'
8 F 4 C' pour faire doubler c' ou gagner r'	C̈ 2 R p. l. m.
9 F 4 C̈'	f̈. 3 F̈
6 d..4 D	F̈ 3 C p. l. m.
7 d. 4 R' : r'=r*d* 1°	
ou d. 4 D' 2°	
ou F 4 C̈' 3°	
	1°
7 d. 4 R' : r'=r *d*	C 4 R' : r' *d* Jeu égal.
	2°
7 d. 4 D'	C C
8 C̈ 4 R : r'	d. 3 D si C̈'
puis	C 4 R : r' Jeu égal.
	3°
7 F 4 C̈'	D 2 R Jeu sûr.
4	D 3 F̈ Voir § III du Ch. 2 du présent Traité.

§ III.

4 R T̈ ⋊ T̈ R	d. 3 D p. l. m.
5 f. 3 F p. l. m.	C̈ 3 F̈
6 C̈ 4 C̈'	» C̈ 4 C̈' p. l. m.
7 C̈ 3 T̈ p. l. m.	D 4 T̈'
8 T̈ F̈ p. l. m.	R T̈ ⋊ T̈ F̈
6 d..4 D	F̈ 3 C

7 d. 4 R' : r'=r*d*	Voir § I de ce Chap.
ou d. 4 D'	
ou F 4 C̈'	
6 si C̈ 4 C̈'	R C̈ ⋈ T̈ F̈ à la *Calabroise*.
8 si f̈.. 4 F̈	r. 4 D':d'=d*d* acquiert P.
9 r. 4 R' sq C̈'	d. 4 R : r'=r
ou f̈..4 F̈	
10 f̈. 4 R : r'=r	C̈ 4 C̈' gagnera un autre P et a un Jeu bien disposé.
9 Si f̈. 4 F̈' p. resserrer le Jeu adverse.	ẗ. 3 T̈ chassant C̈'
10 C 3 F̈'	puis C̈ 4 R : r'
11 T 4 R : C̈'	d. 4 D recouvrant une Pièce avec l'avantage de 2 P et bon Jeu.

CHAPITRE 5.

Divers Débuts extraordinaires.

§ I.

1 r..4 R	» r..4 R
2 C̈ 3 F̈	C 3 F
3 d..4 D	C 4 D' : d'
4 C̈ 4 R' : r'	C 3 R
5 F̈ 4 F	D 3 F̈
6 C̈ 4 C̈ sq D'	D 3 C̈
4 Si C 4 D : C'	r. 4 D' : C̈'=d*d*
5 D 4 D : d'*d*	D 3 F̈

6 r. 4 R' D C̈

7 C 3 F f. 3 F pouvant bien sortir ses Pièces et se faire beau Jeu.

§ II.

1 r..4 R », r..4 R

2 F̈ 4 F », F̈ 4 F

3 d..4 D F 4 D' : d'

4 C̈ 3 F̈ C 3 F

5 f. 3 F s7 F̈' F̈ 3 C

6 C̈ 4 C̈' C̈ 3 T̈

7 D 4 T̈' D 3 F̈ puis D 3 C̈ pour en provoquer l'échange.

5 ou 6 Si F̈ 4 C' D 3 F̈

6 ou 7 F̈ 5 C' : F' D 3 F' : F̈' ayant gagné un P et un bon début.

6 Si F 4 C̈' s7 D' C̈ 3 F̈ puis R ⋈ quoique c̄ soit empêché, le Jeu est sûr et meilleur par le gain d'un P.

La combinaison suivante renferme à la fois les traits les mieux conçus des deux paragraphes qui précèdent.

1 r..4 R » r..4 R

2 C̈ 3 F̈ C 3 F

3 F̈ 4 F » F̈ 4 F

4 d..4 D doit prendre d', non par C, ni par r, mais par F̈, p. l. m.

Car 4 Si C 4 D : d'

5 C̈ 4 R' : r' C 3 R a le désavantage.

et si r.. 4 D : d'

5 C̈ 4 C̈' C 4 R ou C̈ 3 T̈

6 C̈ 2 F̈ : f' C 2 F' : C̈'

7 F 2 F̈ † R 2 F̈ : F'

8 D 4 T̈' † recouvrant F avec meilleur Jeu.

5 Si f. 3 F si F' F̈ 3 C

§ III.

1 r..4 R » r..4 R

2 F̈ 4 F » F 4 F

3 f. 3 F D 4 C̈ p. l. m.

4 D 3 F̈ p. l. m. D 3 C̈ pour déf. f

5 C̈ 2 R pour ouvrir d. 3 D

en poussant d..4 D

6 ẗ. 3 T̈ C̈ 2 R

7 d..4 D F̈ 3 C p. l. m.

8 Si d.4 r' : r' = r *d* d. 4 R : r' *d*

Si R ⋊ » R T̈ ⋊ T̈ F̈

Si d. 4 D' f..4 F̈ Bon Jeu.

4 c̈. 3 C̈ D 3 C̈

5 D 2 R d. 3 D pour tenir C en bride.

ou d. 3 D » d. 4 D puis C̈ 2 R et roquer ensuite. Excellent Jeu.

3 C̈ 3 F̈ mal joué.

4 d..4 D r. 4 D : d' = d *d*

5 r. 4 R'	d..4 D 1°
	D 2 R 2°
	C̈ 4 R' 3°
	1°
5	d..4 D
6 r. 3 F̈ : C̈'=f̈ *d*	d. 4 F : F̈'=f *d*
7 D 4 T̈' s7 F'	
puis f̈ *d*.2 C̈':c̈'=c̈*d*	Jeu fortement dérangé.
	2°
5	D 2 R
6 » D 2 R forçant c̆' à retourner C̆	
ou f. 4 D : d' *d*=d	Jeu en mauvais état.
	3°
5	C̈ 4 R'
6 F̈ 2 F̈' : f̈' †	R 2 F̈ : F̈' p. l. m.
7 D 3 F̈ †	C̈ couvre.
8 r. 3 F̈ : C'	
men. † D 4 D' ou 4 T̈'	Jeu plus sûr.

Ainsi au 3e coup D 4 C̈ préférablement à C̈ 3 F̈

Chapitre 6.

Défense contre le Gambit de la Dame.

1 d..4 D	» d..4 D
2 f..4 F	d. 4 F' : f'=f *d*
3 r..4 R	» r..4 R
4 ou d. 4 R' : r'=r *d* 1°	

oud. 4 D' 2°

ouD 4 T† 3°

	1°
4 d. 4 R' : r'=r*d*	D D' : D'†
5 R D : D'	F 3 R
6 C 2 D	c..4 C
7 t..4 T	f. 3 F
8 t. 4 C' : C'=c	f., 4 C : c'=c
9 c. 3 C	t..4 T
10 c. 4 F : f'=f	c. 4 C'
6 Si t..4 T	f. 3 F
7 C 2 D	c..4 C Même Jeu que ci-dessus
	2°
4 d. 4 D'	F 4 F
5 »F̈ 4 F : f'*d*	C̈ 3 F̈
6 D 2 F déf. r et.	R T̈ ✕ T̈ F̈
menaçant † F 4 C	
7 F 4 C̈'	D 3 D Jeu égal.
	3°
4 D 4 T†	f. 3 F couvre.
5 d. 4 R' : r'=r *d*	D 4 D' s*q* les 2 r'
6 D 4 F : f'*d* p.l.m.	D 4 R : r'*d*
7 C̈ 3 F̈ s*q* D'	D 2 F ne voulant pas en proposer l'échange 4 F ou 3 R.
5 Si d. 4 D'	c...4 C s*q* D'
	puis f. 4 D : d' aurait gagné 2 P.

3 Si r. 3 R	r..4 R
4 d. 4 R' : r' = r	D D' : D'
5 R R : D'	
4 Si F̈ 4 F : f'	r. 4 D' : d' Jeu égal.
4 Si d. 4 D'	f. 3 F
5 r. 4 R	F̈ 4 F Bon début.
4 Si F̈ 4 F : f'	C̈ 3 F̈ fera perdre à son adv^re ou P ou la faculté de roquer en fesant échange du P.

3 Si D 4 T †, il pourra en résulter la combin^on suivante.

	f. 3 F
4 D 4 F : f' *d*	r..4 R
5 d. 4 R' : r' = r *d*	D 4 T † recouvrant son P.
6 Qu'il ne joue pas D 3 F pour couvrir; car F̈ 4 C̈'	

Cette défense contre le Gambit de la D n'a été proposée parmi les auteurs que par l'*Anonyme*.

Autre Jeu.

1 d..4 D	» d..4 D
2 f..4 F	d. 4 F' : f' = f *d*
3 r. 3 R	r..4 R
4 D 4 T †	f. 3 F couvre.
5 d. 4 R' : r' = r *d*	c..4 C s7 D'
6 D 2 F	t. 3 T

7 t..4 T   F 2 C
8 t. 4 C' : c' = c d   f. 4 C:c' = c Bien meilleure situation.

Fin du Traité de la Défense.

Les *Observations pratiques* contiennent déjà quantité de Parties de défense. En voici la liste.

Les §§ V et VI du Chapitre 4.

Le § IV du Chapitre 5.

L'addition au § IV du Chapitre 11, Gambit de la Dame.

Les Chapitres 14, 15, 16, 17, 18.

Les Chapitres 19, 20, 21, 22, 23, Gambit du Roi.

L'Anonyme est l'antagoniste déclaré du *Gambit du Roi*, qu'il condamne absolument comme un jeu dangereux et peu sûr. Cette sentence n'est-elle pas trop rigoureuse? Quoi qu'il en soit, ce Gambit abonde en combinaisons très-fines et très-divertissantes. Le Cozio en a publié un grand nombre qui méritent d'être étudiées.

LIVRE DEUXIÈME.

Fins de Parties.

Chapitre 1. — Mats.

Est-il nécessaire d'avertir qu'en tête de chaque § la première ligne indique toujours la situation de celui des deux Joueurs à qui est le trait? Ce sera notre usage constant dans toutes les *Fins de Parties* qui suivent.

§ I.

RT̈, D4F, T4T, C4D', ï2T̈, c̈2C̈.
RC̈, D D, T̈ F̈, F3C̈, ï2T̈, c̈2C̈, f̈3F̈

JEU.

1 C 2 R' †† D

2 D C' †

3 C 3 C̈' : F' †

4 T 4 T̈ † et Mat.

Inutile de donner la description des Coups de la Déf. qui sont tous forcés.

§ II.

RT̈, T̈F̈, TT, F̈4T, ï2T̈, c̈2C̈, f̈2F̈
RC, T̈T̈, TF, F̈3C, C4F̈, f2F

JEU.

1 F 3 F'	C 3 C̈' †
2 R C (1)	C 2 R' †
3 Coups forcés,	T̈ 2 T̈' : ï' †
4 inutiles à décrire.	T T̈ † et Mat.

(1) 2 Si f̈. 3 C̈' : c' serait † et Mat en 2 coups.

§ III.

RC, T̈R, T2R, C4R', f̈3F̈', c2C
RC̈, D3C' T2F, f̈2F̈, f3F'

JEU.

1 TouT̈L C̈ †	R F̈ p. l. m.
2 C 2 D' †	Les autres coups sont forcés.
3 T R' †	
4 T C̈' † et	Mat.

§ IV.

RC̈, TC, F3C', ẗ2T̈, c̈2C̈, f̈2F̈, f3F', t3T'.
R2T̈, D4T̈', C̈4C̈', C4D', c̈2C̈

JEU.

1 ẗ. 3 T̈	D 2 F̈' : f̈' †
2 R T̈	C 3 F̈'
3 t. 2 T'p.l.m. (1)(2)	D 3 C̈'
4 F C̈	D 2 T̈' †
5 F 2 T̈ : D'	C 2 F̈' †

et Mat.

(1) 3 Si F 2 F̈ : D' C̈ 2 F̈' † Matte.
Si ẗouc̈ : C̈' = f̈ouc̈ D 4 T̈' ou 2 T' † Matte

(2) 3 Si F 2 F̈' pour empêcher D' d'avancer 2 T̈', le Mat se serait fait en 2 coups.

§ V.

R 2 F, C 2 T̈
R 2 T', t 3 T', f 3 F'

JEU.

1 C 3 F	R T'
2 C 4 D	R 2 T'
3 C 2 R	R T'
4 C F	t. 2 T'.
5 C 3 C † (1)	et Mat.

(1) S'il n'y eût point eu de C et que le trait eût été à l'adversaire, il y aurait eu Remise; d'où il suit que ce serait la seule position dans laquelle le Roi seul ferait Partie remise contre le R et 2 P non doublés.

§ VI.

RT, D2D, T̈D, TC, F3F̈', t2T, c2C.
RC̈, D4F, T̈R, TT, ẗ2T̈, f̈2F̈, c̈3C̈, t2T.

JEU.

1 D 3 T̈'	D F̈
2 D 2 T̈' : ẗ' †	R 2 T̈ : D'
3 T̈ T̈ †	D 3 T̈ couvre. p. l. m.
4 T̈ 3 T̈ :D' †	Si R C̈ est Mat T̈
	Si R 3 T̈' : T̈'
5 TT̈ †	et Mat.

§ VII.

RT̈, F̈2T, F2C, ẗ4T̈'
RT̈, F̈4C', C4T, ẗ2T̈, c̈2C̈

JEU.

1 ẗ. 3 T̈'	F̈ F̈

2 F̈ 4 D'	C 2 C	
3 F 2 C' : C'	R C̈	
4 F̈ 4 D' †	R T̈	p. l. m.
5 F̈ 2 T	F̈	où il veut..
6 t. ou F 2 C : c' †		et Mat.

§ VIII.

RC, D2F, F2C, CD', t3T.
RT̈, D2T, TF̈, C2F̈, ẗ3T̈, c̈2C̈, c2C.

JEU.

1 D 2 F'	T C̈.	
2 C 2 F̈' †	Coups forcés.	
3 D 2 F †		
4 C 4 C' †		
5 D 2 F' †		
6 D 2 T̈ †		
7 D 3 T̈ : C' †		et Mat.

§ IX.

R3T̈, D4T̈', F̈2F', f̈2F̈, c̈3C̈.
RT̈, D2C', F3F̈, ẗ2T̈, c̈2C̈, d3D'.

JEU.

1 F C̈'	t. 3 T	p. l. m.
2 D R'	D 4 R	p. l. m.
3 F 3 R' † D	R 2 T̈	
4 D C' †	R 3 C̈	

5 F̈ 2 F̈' R 4 C̈ 1°
ou R 4 F̈ 2°

1°

Si R 4 C̈

6 f̈..4 F̈ † s7 D' D 4 F̈ : f̈'
7 c̈. 4 F̈ : D' = f̈ † R 4 F̈' : f̈'

2°

Si R 4 F̈

6 D 2 T̈' † R 4 C̈ ou ç̈. 3 C̈
7 D 3 C̈' † et Mat.

§ X.

RR, D2R, TT, C3R', t2T, c2C, f3F.
RC, D4C̈', T̈C̈, TR, t2T, c2C

JEU.

1 D 4 R' † R T p. l. m.
2 C 2 F' † Coups forcés.
3 C R' : T' † D
4 C 2 F' †
5 C 3 T' †† D
6 D C' †
7 C 2 F' † et Mat étouffé.

§ XI.

R2R, F̈4T̈', r4R.
R2C̈', r4R, d3D, ẗ2T̈'.

JEU.

1	F 3 F̈ †	R C̈'
2	F̈ T̈	R T̈' : F̈'
3	R F̈	d. 4 D
4	r. 4 D' : d' = d	r. 4 R'
5	d. 3 D'	r. 3 R'
6	d. 2 D' †	r. 2 R' †
7	R 2 R : r'	R 2 C̈' ou C̈'
8	d. D' = DN.	ẗ. T̈' = DN

Mattera en peu de coups.

§ XII.

A QUI PERD GAGNE.

RT̈, D3F̈, F3R, C̈2C̈'
R4T̈', f̈3F̈

JEU.

1	D 4 F̈ †	R 3 T̈'
2	F̈ C̈	f̈. 4 F̈
3	D 4 C̈'	f̈. 4 F̈'
4	C̈ 4 F̈'	f̈. 3 F̈'
5	D 2 C̈	f̈. 2 C̈' : D † et

Mat.

CHAPITRE 2.

§ I.

Pats.

R 4 R', r 4 R
R 2 R

JEU.

1	R 4 D'	R 2 D p. l. m.
2	r. 4 R'	2 R p. l. m.
3	r. 3 R'	R p. l. m.
4	R 3 D'	D p. l. m.
5	Si r. 2 R'	R R
	6	gagne r' ou est Pat.
5	Ainsi R 4 R'	R
6	R 3 F̈'	F p. l. m.

On voit que la Déf. ménage le trait pour mettre à propos son R en opposition avec le R'.

AUTRE SITUATION

dans laquelle le R seul a perdu la Partie.

R R

R 3 R', r 4 R'

A qui que ce soit des deux Joueurs que le trait appartienne, le R seul ne peut éviter d'être forcément vaincu, malgré l'apparente similitude des deux positions.

Si c'était le ï ou le t, quel que fût le poste du R accompagné, le R seul placé T̈ ou T, resterait Pat, y eût-il dans la L T plusieurs P doublés, ces P ne feraient pas plus qu'un, ce qui n'aurait pas lieu sur une autre ligne.

§ II.

R 2 F

R T', C̈ 3 R, t 3 T'

JEU.

1 R 3 C t. 2 T

2 2 F restant constamment sur la 1re ou 2 F, malgré tous les efforts du C̈'. Cela serait différent si le C était sur une case d'une autre couleur.

Par le mot *Pats*, les Italiens marquent également le *Pat* ordinaire et les *Parties remises*. Nous adoptons cette acception.

AUTRE SITUATION.

R 4 F', C' 4 C', t 2 T'

R T

Le R seul sera *Pat*.

AUTRE SITUATION.

R 3 C', F F, t 2 T

R C

Le R seul sera *Pat*.

§ III.

R 4 C̈', T 2 T', f̈ 3 F̈'

R F̈, F 4 F'

Le trait appartiendra indifféremment à l'un ou à l'autre ; le R seul sera toujours Pat.

Seulement il y a deux précautions à prendre, 1° de jouer simplement le F quand il sera possible; 2° de le jouer sur les cases d'où il puisse faire échec, si le R' se trouve à 3 R' et 3 C̈'.

Il doit aussi éviter 2 F̈' ou C̈' ou R, car l'adversaire changerait T contre F', ayant le trait nécessaire pour mettre P à D.

Si f̈ dans le principe poussait un pas 2 F', il ne faudrait pas le prendre d'abord; car R' en s'avançant 3 F̈' gagnerait; mais il faudrait jouer R 2 C, pour gagner le P le coup suivant.

La même situation pourrait se trouver sur d'autres points de l'échiquier.

§ IV.

R F̈, T 2 C̈
R T̈, D 3 R'

Le premier ayant le trait, Patte forcément, en donnant l'échec perpétuel, tantôt s/ L T̈, tantôt s/ L C̈, et tantôt s/ L F̈.

AUTRE SITUATION.

R C̈, c̈ 2 C̈, T 3 F̈
R et D où il voudra.

Le Jeu sera naturellement Pat.

§ V.

R 3 R', D s7 une case où elle pût faire † 2 R
R 2 C̈', ẗ 2 T̈'

JEU.

1 D 2 R †	R C̈' p. l. m.
2 D 4 C̈ †	R T̈

Ne voulant pas que son adversaire soit Pat, la D est forcée de sortir de s7 L. Alors l'autre R retournant C̈' ou 2 R, oblige D à le chasser de nouveau, afin de l'empêcher de faire Dx.

§ VI.

R 3 R', D 4 C̈
R 2 T̈', f̈ 2 F̈'

JEU.

1 D 3 F̈	R C̈'
2 D 3 C̈ †	R T̈ p. l. m.

On voit que cette Partie est naturellement Pat; car si le premier prenait P, l'autre serait Pat.

Si au lieu d'aller T̈ le R s'était mis F̈, le premier eût gagné la Partie.

AUTRE SITUATION.

R 4 C̈', D 2 D
R C̈', ẗ ou f̈ 2 T̈' ou 2 F̈'

JEU.

1 R 4 C̈ ẗ. ou f̈. T̈ ou F̈ = D✕

2 R 3 C̈ puis donnant † et Mat.

§ VII.

R 4 R', F 4 D, f 3 F, t 2 T', c 3 C'.

R T, F 2 C

Il n'importe à qui soit le trait, le Jeu est Pat.

Il en serait autrement si f 2 F'.

§ VIII.

R 3 R, T 3 D

R 3 D, T 4 T, d..4D, f̈..4 F̈

JEU.

1 R 4 F̈ R 3 R

2 T 3 R† R 3 F̈

3 T 3 T s? T' S'il prend, il fait Pat son adversaire.

Ainsi T 4 F

4 T 3 T'† Gagnant le P qu'il poursuivait.

§ IX.

R T, T 4 C, t 2 T, f 2 F, d 3 D

R 3 T, D 2 R', t 3 T', f 3 F', d 4 D'

Peu importe à qui appartienne le trait, le Jeu sera *Pat*, car la T maintenue dans L C, empêche R' d'aller au secours de D. Que si D eût pris f', la T aurait donné † 3 C', et si

R avait pris la T, l'autre R restait *Pat.* Si au lieu de D il y avait T, les deux T gagneraient infailliblement.

Car voici le JEU en ce cas.

1 T 2 F̈ : f'

2

3 Puis T ✝ ensuite : d', avancera des P, ou prendra T' ou fera DN.

Dans ce coup singulier, la trop grande force de la D est préjudiciable, et une T vaudrait mieux pour le succès.

§ X.

R 3 F, T 3 D', c 2 C', ï 5 T̈'
R T̈, T C, F 4 T', ï 2 T̈'

JEU.

1 T 3 T' menaçant d'attaq. F 3 C'
2 Si R 3 C : F' il perdrait P
Ainsi T T' F C̈
3 T 2 C̈ : T' p. l. m. *Pat.*

Ce coup, dis-je, est p. l. m. ; car si R 2 R' pour défendre P, l'adversaire jouant F 4 D, aurait forcément gagné le P et la Partie.

§ XI.

R 2 F, F̈ 4 F, C 4 T', C̈ 3 C̈', c̈ 4 C̈'
R T, D 2 F, d. 3 D

JEU.

Le 1er perdra une Pièce ; mais il disposera son Jeu de manière à être *Pat* forcément.

1 C̈ 2 R' — S'il prend un C il perdra sa D. Ainsi d. 4 D p. l. m.

2 C̈ 3 F' p. l. m. — d. 4 F' : F̈' = f

3 R 3 F — D 2 C̈ ou 3 C̈' †

4 R 4 F : f' — D 4 C̈ : C̈' croyant gagner ensuite la Partie, conformément à la règle qui veut que la D soit victorieuse des deux CC' ; mais le R' en manœuvrant toujours autour du C̈, réduira la D à consentir à la faire nulle.

Si le 1er retirait son R s7 L T, la D en suivant la L C aurait gagné.

§ XII.

R T̈, T T, d 3 D'

R 4 F̈, T 2 T, F 4 T', C 3 F̈'

JEU.

1 d. 2 D' Patte forcément ; car si le 2e prenait d' avec sa T, le 1er prendrait F', et quoi qu'il soit menacé du Mat par la T, il aurait deux bons moyens de Déf. 1° donner † 4 F̈ ; 2° T 2 T. Dans ces deux cas, si le 2e prend T, le 1er est Pat.

Si le 2[e], au lieu de prendre d', jouait R 4 F̈' ou 4 C̈' le 1[er] se garderait de faire DN, car il serait Mat ; mais il prendrait F' avec sa T.

§ XIII.

RT̈, D 4 C, T F̈, c̈ 2 C̈, f 4 F

RC, D4C̈, T2T', c2C, f2F, t3T, c̈3C̈'

JEU.

1 T F' †	R 2 T
2 T T' †	R T : T'
3 D F' †	R 2 T
4 D 4 F' †	D 4 F : D

Pat.

Toute autre manière aurait le même résultat ou amènerait à l'échec perpétuel.

§ XIV.

R R, C̈ 3 R, ẗ..4 T̈

R 4 C', t 2 T', f 2 F, c̈ 3 C̈

JEU.

1 C 2 F †	R 3 F' ou 3 C'
2 C T	R 2 C'
3 R 2 D	R T' : C'
4 R F	f. 3 F
5 R 2 F	f. 4 F
6 R F	f. 4 F'

7 R 2 F	f. 3 F'
8 R F	c̈. 4 C̈ p.l.m.
9 ẗ. 4 C̈':c̈'=c̈ p. l. m.	

Pat

S'il eût avancé ẗ 4 T̈', quoique le premier à faire D, il aurait perdu cette D et la Partie.

§ XV.

R R, f 2 F, c 2 C, t 2 T
R R, f̈ 2 F̈, c̈ 2 C̈, ẗ 2 T̈

Cette situation a déjà été proposée par Greco, le Calabrois.

L'Anonyme la traite ainsi :

JEU.

1 t..4 T	R 2 D
2 t. 4 T'	R 3 F
3 f..4 F	ẗ..4 T̈
4 c..4 C	c̈..4 C̈
5 R 2 F	ẗ. 4 T̈' défend au R' l'entrée 3 C. Le Jeu

sera *Pat.*

Le second ne peut jouer que son R ; autrement il laisserait gagner le trait à son adversaire, puis la Partie.

LIVRE TROISIÈME ET DERNIER.

DE LA VALEUR ORDINAIRE DES PIÈCES.

§ I.

Dans les Échanges

I. Un Fou ou un Cavalier ne peut se donner pour trois Pions. PONZIANI évalue l'un ou l'autre à trois Pions et demi.

II. Le F et le C sont considérés comme de même valeur.

III. Une T pour un F et 2 Pions, ou une T pour un C et 2 Pions font un échange indifférent.

IV. Il en est de même pour la D contre les deux T et un P.

V. De même aussi de deux petites Pièces pour T et deux Pions.

VI. De même encore des deux T pour trois petites Pièces P.

Ceci ne concerne que le commencement et le milieu des Parties. A la fin, il y a des pièces qui augmentent de valeur et d'autres qui diminuent.

§ II.

Dans les Pats ou Parties nulles

Pattent

1 R seul contre R et deux C.

2 C contre T.

3 F contre T.

4 T contre les deux C et un F.

5 Les deux C contre T et C.

6 Les deux C contre T et F.

7 C et F contre T et C.

8 Les deux F contre D.

9 Les deux T contre D et F.

§ III.

Dans les Mats:

Mattent

1 T contre R seul.

2 C et F contre R seul.

3 Les deux F contre R seul.

4 D contre T.

5 D contre les deux C.

6 D contre C et F.

7 Les deux T contre les deux C.

8 Les deux T contre C et F.

9 Les deux T contre les deux F.

10 Les deux F et C contre T.

11 Les deux T et C contre D.

12 Les deux T et F contre D.

DES DIFFÉRENTES MANIÈRES DE ROQUER

USITÉES EN ITALIE.

On a vu, par les diverses Parties de l'Anonyme de Modène, que les Italiens suivent plusieurs manières de Roquer.

1° Du côté du R, ils peuvent mettre R T̈ ⋈ T̈ F, 2° R T̈ ⋈ T̈ R, 3° R C̈ ⋈ T̈ R, 4° R C̈ ⋈ T̈ F. Cette dernière façon s'appelle en Italie *alla Calabrista*, *à la Calabroise*, de Greco surnommé *le Calabrois*, qui l'emploie exclusivement; coutume adoptée en France et ailleurs.

2° Du côté de la D, les Italiens peuvent mettre le R sur une case intermédiaire quelconque entre celle du R et celle de la T, et la T sur une des cases intermédiaires au-delà de celle où se place le R.

On roque plus souvent du côté du R que de celui de la D.

Les meilleurs auteurs de cette nation s'accordent à regarder le *Roquer à la Calabroise* comme exclusivement défensif, et ils en font une démonstration évidente; tandis qu'ils

estiment d'autant plus la liberté de se servir des autres manières de roquer, qu'elle enrichit le jeu d'une multitude de circonstances divertissantes, et qu'elle augmente l'habileté du joueur à rechercher les artifices les plus ingénieux.

Au lieu donc de prohiber des moyens si précieux de varier les Échecs, il serait préférable, à notre avis, de laisser les amateurs les maîtres de les employer ou de ne pas s'en servir, comme ils voudraient. Nous ne voyons pas quelles bonnes raisons on pourrait alléguer pour y renoncer quand il y en a tant pour les admettre, puisqu'ils seraient pour eux une source innocente de nouveaux plaisirs. Qu'y aurait-il à redire si on s'accoutumait, avant de commencer une Partie, à se demander : « Roquerons-nous oui ou non à l'Italienne ? »

Il suffit qu'un usage existe en un pays pour ne point le repousser ailleurs, lorsqu'il n'en peut naître aucun inconvénient.

REMARQUE ESSENTIELLE.

On a vu ci-dessus que, dans la description des *Fins de partie*, nous avons supprimé les coups successifs de la Déf. qui sont forcés. En effet, selon nous, il est très-superflu d'indiquer des évolutions nécessaires, inévitables; chacun les trouvera bien soi-même sans la moindre peine, et il convient d'exercer en ce cas ce qu'on a de sagacité. C'est toujours un pas fait vers le progrès. Peu à peu on doit acquérir de l'expérience.

Nous hasardons cette innovation qui nous paraît utile. Ce qu'a fait pour le *Jeu de Dames* le fameux Blondé, comme on l'apprendra par son Traité et la collection de ses coups, qui seront bientôt sous presse, pourquoi ne pas le faire pour les *Échecs*, lorsqu'il n'en résulte rien de contraire aux intérêts des joueurs?

Au verso qui suit le titre des Observations pratiques de l'Anonyme (page 82 non numérotée) nous avons prévenu qu'au bas des paragraphes les notes portant des nos indiquent d'autres manières de jouer les coups ainsi désignés.

Peut-être devions-nous donner un peu plus d'explication. Suppléons ici à ce qui peut manquer.

Par exemple, le § I du Chapitre 1er (page 83) porte en plus petits caractères

8 Si R 2 R

9 C 3 R gagnerait la D.

Il est clair qu'il y a une variante à partir du 8e coup.

Jusqu'au TRAITÉ DE LA DÉFENSE commençant page 120, il en a été ainsi.

Alors nous avons pensé qu'il était sans désavantage d'indiquer les variantes en même caractère que le reste, à la suite des paragraphes. Ainsi, page 121, à la suite du § I du Chap. 1er, le chiffre 10 marque une autre manière de jouer le 10e coup; le chiffre 9, mis après, une autre manière de jouer le 9e coup et la suite; de même le chiffre 12.

Avec quelque attention, les Amateurs pourront suivre les indications analogues.

MATS SIMPLES

Nous nommons MATS SIMPLES ceux qui se font avec les Pièces seules, quand il n'y a point de Pions au Jeu.

STEIN a raison de conseiller aux commençans, pour assurer leurs premiers progrès, d'étudier d'abord, avant de jouer avec toutes les Pièces, la voie la plus courte de faire Mat avec la D, avec la T, les deux F, un F et un C, etc.

Suivant lui, la manière commune d'apprendre le Jeu, qui semble aux débutans la plus agréable, est *la principale cause pour laquelle, entre tant de Joueurs, on en voit si peu d'habiles.*

Il a donc disposé dans son *Nouvel Essai sur le Jeu des Échecs*, les *Coups de Mat* qui qui lui ont paru les plus utiles.

Nous y avons ajouté tout ce que nous avons trouvé de Parties de la même nature dans PHILIDOR, l'ANONYME DE MODÈNE, LOLLI, les AMATEURS, etc. A cet égard notre recueil sera ce qu'il y a de plus complet.

MAT DE LA DAME. (Lolli).

R T̈', D C
R 4 R.

JEU.

1	D 3 D	R 3 R
2	R 2 C̈'	R 2 R
3	D 4 D'	R R
4	R 3 F̈'	R F̈
5	D 2 F̈' ou D' ou T' † et Mat.	

MÊME MAT. (Stein).

R 4 D, D C
R 3 R

JEU.

1	D 3 C̈' †	R 2 R
2	R 4 D'	R 2 D
3	D 2 T̈' †	R où il veut.
4	R vis-à-vis R'	
5	D T̈' ou C̈' ou 2 F̈ † et Mat.	

MÊME MAT à un endroit marqué. (Lolli).

R 3 D, D 2 C̈
R F' qui recevra le Mat F

JEU.

1	R 3 F	R C' p. l. m.
2	D F̈ †	2 T'

3 D D	3 T'
4 D C	4 T'
5 D 3 C †	4 T
6 D 4 C †	3 T
7 R 4 F	2 T
8 D 4 C'	T
9 R 4 F'	2 T
10 R 3 F'	T
11 D 3 T' † ou R 3 C' (*)	C
12 D 4 T'	F
13 D T' ou 2 F' †	et Mat.

(*)	11 R 3 C'	R C
	12 D 4 T	F
	13 D R' †	et Mat.

MAT DE LA DAME CONTRE UNE TOUR. (Philidor).

R 3 D', D 4 R

R 3 C', T 2 F'

JEU.

1 R 4 D'	R 2 C'
2 R 4 D	R T' (1)
3 R 3 D	T 2 C'
4 D 4 T †	R C'
5 D 3 T (2)	T 2 D' †

(1) Si on prenait sa T, il serait Pat.

(2) Ce coup n'est pas le meilleur, dit PHILIDOR.

6 R 3 F (3)	T 2 F' †
7 R 3 D	T 2 D' †
8 R 3 R	T 2 C'
9 D 4 T	T 2 F'
10 R 3 D	T 2 C'
11 R 3 F	T 2 T̈
12 D 4 C' †	R T'
13 D 3 T' †	R C'
14 D 3 C' †	R 2 T'
15 D 2 T' †	R C'
16 D C' †	perd sa T (4)
ou D C̈ †	

MÊME MAT. (Ponziani).

R 2 T̈, T 2 C̈

R 3 F', D R'

PONZIANI donne cette situation comme celle à laquelle il faut s'arrêter, ou bien à une équivalente, pour assurer la Partie à qui a la D.

(3) Selon MONTIGNI, ce coup est encore plus mal joué que le précédent, puisque l'adversaire en jouant T 3 D † forcerait à prendre T, d'où le Pat, ou à l'échanger contre la D. Il indique comme préférable R 4 F.

(4) Cette partie ne peut se gagner qu'en obligeant l'adversaire à éloigner la T de son R, afin de pouvoir la prendre ensuite par un double échec.

1° Le trait étant du côté de T.

1 Si R 3 T — D F̈' gagnera T'
Si T C̈ ou 4 C̈' — D 4 T̈' † Même résultat.
Si T 3 C̈' ou 2 C̈' ou C̈' D en multipliant les † à propos
ou 2 F ou 2 C ou 2 T gagnera en 4 coups au plus.

2° Le Trait étant du côté de la D, il faut qu'elle cherche à le perdre ainsi :

1 D 4 R † — R T̈ ou C̈
2 D T' † — R 2 T̈ p. l. m.
3 D R' Même position que la précédente.

MÊME MAT.

(Traité des Amateurs et Stein).

R 4 F', D 4 D'
R 2 R, T 3 R

JEU.

1 D 4 C̈' † — R 2 D
2 D 2 C̈' † — T 2 R
3 D 4 C̈ † — R R
4 R 3 D' — R F̈
5 D 4 C̈' — T 2 F̈
6 R 3 R' — ou T 2 T̈ § 1.
ou T F̈' § 2.

§ 1.

6 — 2 T.
7 D D' † — R 2 C̈.

8 D 2 R' †	R C̈
9 D R' †	R 2 C̈
10 D 2 F̈'	R 3 T̈
11 D 3 F̈' †	R 4 T̈
12 R 4 F̈'	Comme il peut.
13 D †	et Mat.

§ 2.

6	T F̈'
7 D 4 F' †	R C̈
8 D F' †	R 2 C̈
9 D 3 F †	R C̈
10 D 3 C̈ †	R F̈
11 D C' †	R 2 C̈
12 D 2 C †	R 2 T̈
13 D 2 T̈ †	R C̈
14 D 2 C̈ †	
15 D F̈ † : T' le coup suivant.	

MAT DE LA TOUR. (Philidor).

N. B. LA BOURDONNAIS a donné cette Partie dans son traité de 1834.

R 4 R, T̈ T̈
R 3 R

JEU.

1 T̈ 3 T̈' †	R 2 R

2 R 4 R'		2 D (a)
3 T̈ 3 C̈' (b)		2 F
4 R 4 D'		2 C
5 R 4 F'		2 T
6 R 4 C' (c)	(*)	2 C

(a) Il faut que son Roi se trouve en face du vôtre pour donner l'échec avec votre Tour, afin de l'obliger à rétrograder. (Philidor).

(b) Si vous aviez joué vôtre Roi en face du sien, il serait revenu à la même place avec son Roi, au lieu que par ce coup s'il joue son Roi en face du vôtre, vous pouvez alors le faire rétrograder par l'échec de votre Tour. (Philidor).

(c) Présentement, il est obligé de mettre son Roi en face du vôtre, ou d'abandonner la ligne. (Philidor).

(*) Ce mouvement recule la fin de la Partie, qui, bien conduite, se terminera beaucoup plus tôt. En effet, après les 5 premiers coups de Philidor, il est facile de mater le R' au 9e. (F. P.)

Pour cela jouez.

6 R 3 F' R C 1°, ou R 3 T 2° ou T 3 C 3°.

1°

6	R C
7 T̈ C̈' +	2 T
8 T̈ F̈' ou T̈, D, R, F	3 T
9 T T' +	et Mat.

7 T̈ 2 C̈' † R F
8 R 3 F' D
9 T̈ 2 T' R
10 R 3 D' F̈
11 R 3 R' C̈
12 R 3 F̈' T̈
13 R 3 C̈' C̈
14 T T' † et Mat.

MÊME MAT. (Lolli).

R T̈', T C
R 3 D'

JEU.

1 T 4 C R 3 F' si T
2 T 4 C̈ 3 D'

Suite de la note.

2°

6 R 3 F' ou T 3 C̈ 3° R 3 T
7 T 4 C̈' 2 T
8 T C̈' 3 T
9 T T' † et Mat.

3°

6 T 3 C̈ R T
7 R 3 F' 2 T
8 R 2 F' T
9 T 3 T' † et Mat.

3 R 2 C̈'	R 3 R'
4 R 3 C̈' ou 3 F̈'	3 F̈' s7 T
5 R 4 F̈' pour déf. T	3 R'
6 T 4 F̈	3 D'
7 T 4 R	3 F'
8 R 4 R'	3 D'
9 R 4 D'	3 F'
10 T 4 D	3 C'
11 T 4 F	
11	Si 2 T'
12 T 4 C	
11	Si 3 T' 1°.
	ou 2 C' 2°.
	1°
11	R 3 T'
12 R 4 D	3 C' p. l. m.
13 R 3 D	2 C' p. l. m.
14 T 3 F	L T p. l. m.
15 R 2 F	Si de T à 2 T p. l. m.
16 T 3 s7 L ou du R	T
17 T 3 T †	et Mat.
	2°
11	R 2 C'
12 R 4 D	C' p. l. m.
13 R 3 F	F' p. l. m.

14 T 4 dans sa L où elle est. D' ou C'

15 T 4 R ou 4 T F' forcément.

16 T † et Mat.

5 Si 2 R'

6 4 R

Au 8e coup il serait, ce nous semble, préférable de jouer le R 4 F̈, au lieu de le mettre 4 R', parce qu'en l'avançant vers le R seul, on hâterait le dénouement.

Par exemple :

8 R 4 F̈	R 3 D'
9 R 3 F̈	3 F'
10 R 2 R	3 C'
11 R 2 D	3 T'
12 R 2 F	2 T'
13 T 4 T † et Mat.	

Sans doute on pourrait se défendre différemment ; mais le Mat serait toujours obtenu plus tôt que par la marche de Lolli.

Autre Situation donnée par Lolli.

R 3 F̈', T 3 C̈'
R 2 T̈

JEU.

1.		2.	
1 R 2 F̈'	R T̈	1 T 4 C̈	R T p.l.m.

2 T 3 T̈' † et Mat. 2 R 2 F̈' 1°

ou T 4 T̈ † 2°

1°

2 R 2 F̈' † R 2 T̈

3 T 4 T̈ + et Mat.

2°

2 T 4 T̈ † R C̈

3 T L T̈ F̈

4 T T̈' † et Mat.

AUTRE JEU.

1 T 2 C̈'† R 3 T̈ ou T̈

2 T 2 R' 4 T̈ 2 T 2 R' C̈

3 T 4 R 3 T̈ 3 T R' + 2 T̈

4 T 4 T̈ † Mat. 4 T L où elle est 3 T̈

5 T T̈' † et Mat.

Et si le trait était au Roi seul.

JEU.

1 R T̈ R 2 F̈' ou T 3 T̈'†

2 2 T̈ T 3 L où elle est 2 R C̈ T s/ L T̈

3 T̈ T 3 T̈' † et 3 F̈ T T̈'† et

Mat. Mat.

Ces petites Parties ne sont peut-être pas les moins instructives.

Même Mat.

(Traité des Amateurs).

R 3 D, T 4 F̈

R 4 F

JEU.

1 T 4 T̈	R 4 C
2 R 3 F	4 T (1)
3 R 3 C (2)	4 C
4 T 4 T̈' †	3 F
5 R 4 C (3)	3 D
6 R 4 F	3 R
7 R 4 D	3 F̈
8 R 4 R	3 C̈
9 T 4 T'	3 T̈
10 R 4 F̈	3 C̈
11 T 4 C'	3 T̈
12 R 4 C̈	3 C̈
13 T 3 C' †	2 F̈
14 R 4 C̈'	2 R
15 R 4 F̈'	2 D
16 R 4 R'	2 F s/ T
17 T 3 T̈'	2 C
18 R 4 D'	2 T
19 R 4 F'	2 C
20 T 3 C̈'	2 T

21 R 4 C'	2 C
22 T 2 C̈' †	F
23 R 3 C'	D
24 R 3 F'	R
25 R 3 D'	F̈
26 T 2 T'	C̈
27 R 3 R'	T̈
28 R 3 F̈'	C̈
29 T 2 C'	T̈
30 R 3 C̈'	C̈
31 T C' †	et Mat.

En tête de ce coup les Amateurs disent : « Nous allons donner la méthode de faire ce » Mat dans le moins de coups possibles. » Erreur.

Au 2e coup (1) la Déf. fait une faute en plaçant son R 4 T sur la bande latérale de l'échiquier. De son côté, l'Att. en fait une aussi le coup suivant (2) en n'avançant pas son R d'une ligne vers l'adversaire. Au 5e coup (3) nouvelle faute commise par l'Att., qui devait prendre l'opposition.

Voici, ce nous semble, quels seraient les coups justes, en suivant d'ailleurs la méthode

des *Amateurs*, et en évitant les fautes signalées ci-dessus.

1	T 4 T̈	R 4 C
2	R 5 F	4 F
3	T 4 T̈' †	5 D
4	R 4 D	3 R
5	T 4 T'	3 F̈
6	R 4 R	3 C̈
7	R 4 F̈	3 F̈
8	T 5 T' †	2 R
9	R 4 R'	2 D
10	T 3 T̈'	2 F
11	R 4 D'	2 C
12	R 4 F̈'	2 F
13	T 2 T̈' †	D
14	R 3 D'	R
15	T 2 T'	F̈
16	R 3 R'	C̈
17	R 3 F̈'	T̈
18	R 5 C̈'	C̈
19	T T̈' †	et Mat.

(F. P.)

Ainsi ce sont 19 coups au lieu de 31.

Mais en recourant à la Tour pour restreindre la marche du R', on obtient le Mat beaucoup plus promptement.

Donnons-en 3 manières dans la situation des Amateurs.

I.

1	T 4 D	R 4 C
2	T 4 F	4 T
ou	R 3 F II.	
3	R 3 F	4 C
4	R 3 C	4 T
5	T 4 F' †	3 C
6	R 4 C	3 T
7	T 3 F' †	2 C
8	R 4 C'	2 T
9	T 2 F' †	C
10	R 3 C'	T
11	T F' †	et Mat.

Onze coups au lieu de 31. (F. P.)

II.

2	R 3 F	R 4 F
3	T D	4 C
4	T 4 D' †	3 F ou 4 T' III.
5	R 4 F	3 C
6	T 3 D' †	2 C
7	R 4 C'	2 F
8	T D	2 C
9	T 2 D' †	F

10 R 3 F'	R C
11 R 3 C'	F
12 T D	C
13 T D' †	et Mat.

Treize coups au lieu de 31. (F. P.)

III.

4	4 T'
5 T 4 T̈'	3 T'
6 T 4 T' †	et Mat.

Six coups au lieu de 31. (F. P.)

MÊME MAT. (Ponziani).

R 4 D

R T̈, T T'

JEU.

1 R 4 D'	T R'
2 4 D	R 2 C̈
3 4 D'	R 3 F̈
4 4 D	T 4 R
5 3 D	R 3 R
6 4 D	R 3 D
7 4 F	T 4 D
8 4 C	T 4 F
9 3 C	R 4 D
10 4 C	R 4 D'
11 3 C	T 4 F'

12	R 2 C	T 3 F'
13	C	R 4 F'
14	2 C	R 4 C'
15	2 T	T 2 F' †
16	T p. l. m.	R 3 C ou 3 T
17	C	T 3 F'
18	T	T F' † et
	Mat.	

Le trait n'a point d'influence sur l'issue de cette Partie : il est indifférent de le donner au R seul ou de le prendre.

Au premier coup si la T, au lieu de se placer R', jouait 4 T' la Partie serait, à notre avis, plus avancée et finirait en moins de traits. Essayons.

1	R 4 D'	T 4 T'
2	4 F'	R 2 C̈
3	4 C'	T 4 R'
4	4 F'	R 3 F̈
5	4 D'	R 4 F̈
6	4 F'	R 3 R
7	4 C'	R 3 D
8	4 T'	R 3 F
9	3 T'	T 4 T' † et
	Mat.	

Les amateurs peuvent s'exercer à découvrir d'autres moyens ; car il y en a : ce ne sera pas inutilement, et ils recueilleront le fruit de leur application. En tous cas, il suffira de 14 coups au plus pour atteindre le but.

Même Mat sur une case désignée. (Lolli).

R 3 F̈, T 2 T̈

R R' devant être matté sur sa propre case.

JEU.

1 T 2 F̈	R D'
2 T 2 R	F'
3 R 3 R	D'
4 R 3 D	F'
5 T 2 D	C'
6 T 2 F	T'
7 R 2 D	C'
8 R 3 F	T'
9 T F †	2 T'
10 T D	3 T'
11 T C	2 T'
12 R 2 F	3 T'
13 T 2 C	4 T'
14 T 3 C	4 T
15 R 3 F	4 T'

16	R 4 F	R 4 T
17	T 4 C	3 T
18	T 4 C'	2 T
19	R 4 F'	3 T
20	R 3 F'	2 T
21	T 4 T' †	C
22	T 4 T	F
23	T 4 C	D
24	R 3 D' en face	F p. l. m.
25	T 4 C'	D
26	T 4 F'	R
27	R 3 R' en face	F̈
28	T 4 C̈'	R
29	T C̈' †	et Mat.

MÊME MAT à une case désignée. (STEIN).

R 3 R sera matté 4 T'
R 4 D, T F̈

JEU.

1	R 2 R	R 4 D'
2	2 D	T 2 F̈' †
3	R	R 3 R'
4	D	R 3 D'
5	R	T F̈
6	D	T R

7	R F	R 3 F'
8	D	T 2 R
9	F	T 2 D
10	C	T D' †
11	2 T	T T̈'
12	3 T	T 2 T̈'
13	4 T	R 4 F'
14	3 T	T 2 C̈'
15	4 T	T 3 C̈'
16	4 T' case désig.	R 4 F et mattera au 2e coup.
17	4 T ou 3 T'	T 3 T̈ ou 2 C̈'
18	4 T'	T † et

Mat à la case désignée.

Tous les coups de cette Partie sont d'une précision remarquable. STEIN a le même mérite dans tous les *Mats simples*.

MAT DE DEUX TOURS CONTRE UNE.

(Traité des AMATEURS et STEIN).

R 2 T̈, T̈ 2 F, T 2 F̈

R 4 R, T 2 C

JEU.

1	T̈ F'	T 2 T̈ †
2	R C̈	T 2 T
3	T̈ D'	T T' †
4	R 2 T̈	T 2 T

5 T 2 R †	R 3 F̈
6 T̈ F' †	R 2 C̈
7 T̈ 3 F̈	T 3 T
8 T 2 C̈ †	R 2 T̈
9 T̈ 3 T̈ †	T 3 T̈ forcément.

Echange F contre T, comme il se l'était proposé.

A propos de la Partie de deux Tours contre une, *le Traité des Amateurs* rapporte un très-joli coup de STAMMA (n° 5), sans en nommer l'auteur. Autant en a fait MONTIGNI n° 40. On le trouvera dans la Centurie de LOLLI ci-après, sous le n° 32.

MAT D'UNE TOUR ET D'UN FOU CONTRE UNE TOUR. (Philidor).

Cette Partie est un chef-d'œuvre. La démonstration du célèbre auteur a reçu l'approbation et les éloges du monde entier.

R 3 R', T F, F 4 R'
R R, T 2 D

JEU.

1 T F' †	T D couvre.
2 T 2 F' (a)	T 2 D'

(a) Pour arriver au Mat, il faut forcer l'adversaire à jouer T D' ou 3 D'. A l'une ou l'autre place, la Partie se gagne à coups comptés.

3 T 2 C'		T D' (b)
4 T 2 C̈' (c)	ou	T F̈' § 1.
	ou	R F̈ § 4.

§ 1.

		T F̈'
5 F 3 C̈	ou	R F̈ § 2.
	ou	T 3 F̈' § 5.

§ 2.

		R F̈
6 T 4 C̈		R R (d)
7 T 4 F	ou	T D' § 3.
	ou	R F̈ § 6.

§ 3.

	T D'
8 F 4 T̈	R F̈
9 F 3 F̈'	T R' †
10 F 4 R' couvre.	R C̈
11 T 4 T̈ gagnera.	

(b) Le voici forcé de jouer T D' ou 3 D'.

(c) En jouant ainsi, vous le forcez à jouer T F̈', case qui n'est pas meilleure que celle de la D.

(d) Il ramène son R pour être en état de couvrir l'échec de votre T.

§ 4.

	R F̈
5 T 2 T̈' (e)	T C̈' (f)
6 T 2 F'	R C̈
7 T F' †	R 2 T̈

8 T T' † prendra T' le coup suivant, et gagnera.

§ 5.

	T 3 F̈'
6 F 3 D'	T 3 R' †
7 F 4 R' couvre.	T 3 F̈' (g)
8 T 2 R' †	R F̈ (h)
9 T 2 F'	R C̈
10 T 2 C̈' †	R F̈ (i)
11 T 4 C̈	R R (k)
12 F 4 F̈ gagnera.	

(e) Ce coup l'oblige à jouer T c̈'; ce qui vous fera prendre sa T pour rien.

(f) Il n'a que ce moyen de parer le Mat.

(g) S'il eût joué R F, il eût été Mat le coup suivant.

(h) S'il eût joué R D, il était Mat le coup suivant.

(i) S'il avait joué R T̈, il eût perdu sa T par l'échec à la découverte.

(k) S'il avait placé T 3 R', il aurait fallu jouer T 4 T̈ et donner † et Mat le coup suivant.

§ 6.

	R F̈
8 F 4 R'	R C̈
9 T 4 T̈ gagnera.	

MANIÈRE DE FORCER LA DÉFENSE A PRENDRE LA SITUATION PRÉCÉDENTE.

R 4 R, F 3 R, T 2 T

R 3 R, T 2 D

JEU.

1 T 2 C (a)	T D
2 F 4 F̈ (b)	T R
3 T 3 C' †	R 2 F̈ † T
4 R 4 F̈'	T 2 R'
5 T C (c)	T 2 F̈'
6 T 2 C' †	R F̈ (d)
7 R 4 R	ou R R (e) § 1.
	ou R C̈ § 2.

(a) Il est obligé de ramener sa T, ce qui vous donne l'usage de votre F.

(b) Son R sera forcé de rétrograder.

(c) Il va pouvoir couvrir l'échec de votre T.

(d) S'il eût retiré R R, il aurait fallu jouer R 3 R' et laisser le F en prise. — La difficulté est de faire occuper 4 R' par le F, ce que l'adversaire empêchera en laissant son R immobile et en jouant T de la 2 à la 1 F̈'.

(e) Si T †, il aurait fallu jouer R 4 D', et le F aurait été libre.

§ 1.

		R R
8	F 4 R'	T 2 F̈
9	T C' †	R 2 R
10	R 4 D'	T F̈'
11	T 2 C' †	R R
12	R 3 R' se trouve dans la même position que ci-devant.	

§ 2.

		R C̈
8	F 4 R'	T 2 F̈
9	T C	T 2 Ḟ'
10	R 4 D'	R 2 F̈
11	T 2 C' †	R 3 C̈
12	T 2 C̈' †	R 3 T̈
13	R 3 R'	T 2 R'
14	T C̈	T 2 F̈'
15	F 3 F̈'	R 4 T̈
16	T 4 C̈' †	R 3 T̈
17	R 2 F̈'	T 2 F'
18	T 4 C'	T 2 F †
19	F 2 R' couvre.	T 2 D
20	T C'	R 4 T̈
21	T 4 C donnera † et Mat le coup suivant.	

On voit ici qu'il existe plusieurs manières de forcer le Mat. Il faut seulement observer

que le F doit être toujours près de son R, afin de le couvrir en cas d'échec.

Toutes ces notes sont prises de PHILIDOR.

MÊME MAT. (Stein).

R 3 R', T 2 C̈', F 4 R'
R F̈, T D'

JEU.

1 T 2 T̈'		T C̈
2 T 2 F'	ou	T 3 C̈ † § 1.
	ou	R C̈ § 2.
		§ 1.
		T 3 C̈ †
3 F 3 F̈' couvre.		R C̈
4 T F' †		R 2 T̈
5 T T̈' †	et Mat.	
		§ 2.
		R C̈
3 T F' †		R 2 T̈
4 T T̈' †		R 3 C̈
5 T C̈' †		
6 T C̈ : T'		

PAREIL MAT.

Autre manière.

R 3 R', T 2 C̈', F 3 C̈
R R, T 3 F̈'

JEU.

1 F 3 D'	T 3 R' †
2 F 4 R' couvre.	T 3 F̈'
3 T 2 R' †	R F̈
4 T 2 F'	R C̈
5 T 2 C̈' †	R F̈
6 T 4 C̈	R R
7 F 4 F̈	R F̈
8 F 3 D' †	R R
9 T C̈' †	T F̈
10 T F̈' : T' †	et Mat.

Mat des deux Fous. (Lolli).

Il s'exécute à un des quatre coins de l'échiquier ou à une des cases voisines.

R 4 F', F C', F̈ 3 C
R 4 R'

JEU.

1 F̈ 4 D' †	R 3 R'
2 F 4 R'	3 D'
3 F 4 D	2 F'
4 R 4 F	2 D'
5 F̈ 3 F̈	R'
6 R 3 D	F̈'
7 F 3 R	R'

8 Ḟ 2 C̈ D'
9 F 2 F̈ F'
10 R 3 F vis-à-vis du R' D'
11 F̈ 3 F̈ † F'
12 F 3 R † C'
13 R 3 C en face du R' T'
14 ou R 3 T en face du R' 1°
ou F 4 F̈ 2°
ou F F 3°

1°

14 R 3 T en face du R' C'
15 F̈ 4 R † T'
16 F 4 D † et Mat.

2°

14 F 4 F̈ C'
15 F̈ 4 R † T'
16 F 4 R' † et Mat.

3°

Afin de matter R' en approchant davantage les FF.

14 F F R C'
15 F 3 T T'
16 ou F̈ D 4°
ou F̈ 2 R 5° afin de faire le Mat sur une case autre que T

4°

16 F̈ D R C'

17	F̈ 2 F †	T'
18	F 2 C †	et Mat.
		5°
16	Ḟ 2 R	R C'
17	F̈ D	T'
18	F 2 C †	C'
19	F̈ 2 F †	et Mat.

PAREIL MAT. (Lolli).

R T̈, F̈ T', F F
R T̈

JEU.

1	F 2 C †	R C̈
2	F̈ 4 D' †	F̈
3	F 3 F̈'	R
4	F̈ 3 R'	F̈
5	R 2 C̈	R
6	R 3 C̈ ou 3 F̈	F̈
7	R 4 C̈	R
8	R 4 C̈'	F̈
9	R 3 C̈'	R
10	F 4 C̈'	F̈
11	F̈ 2 D'	C̈
12	ou F 2 R' 1°	
	ou 3 T̈ 2°	

1°

12 F 2 R' T̈
13 F̈ R' C̈
14 F̈ 2 F̈' † T̈
15 F 3 F̈' † et Mat.

2°

12 F 3 T̈' T̈
13 F 2 C̈' † C̈
14 F̈ 3 R' † et Mat.

Si R 2 T̈
2
3 F 4 R' †
4 F̈ 3 R' enfermant R' de l'autre côté de l'échiquier.

Même Mat. (Ponziani).

R R, F̈ F̈, F F
R R

Le trait n'a point d'importance.

JEU.

1 F̈ 3 T̈ R D
2 F 4 F̈ 2 R
3 R 2 R 3 F̈
4 R 3 F̈ 2 R pour se tenir éloigné du coin.
5 F̈ 4 F̈' 3 F̈
6 R 4 C 2 R
7 R 4 C' ou R D 1°
ou R 2°
ou 2 F̈ 3°

1°

7	R D
8 R 3 F'	R
9 F 2 F'	F̈
10 F̈ 2 D'	C̈
11 R 3 C̈' Matte en 3 coups.	

2°

7	R R
8 R 3 C̈'	R D
9 F 3 D'	R R
10 F 2 F' etc.	

3°

7	R 2 F̈
8 F 3 D'	2 C̈
9 F̈ 3 R'	2 T̈
10 F F̈'	T̈
11 R 3 F̈ puis 2 F̈ Matte en 2 coups.	

9 Si R R
10 R 3 F̈' comme ci-dessus.

MÊME MAT (Les Amateurs).

R 3 R', F̈ 2 F, F 2 F̈
R 2 C̈

JEU.

1 F 3 R	R F̈
2 F̈ 3 C̈'	2 C̈

3	F̈ 4 T̈'	R F̈
4	F 3 T̈' †	C̈
5	F̈ 3 C̈'	T̈
6	R 3 F̈'	C̈
7	F̈ 3 D	T̈
8	R 3 C̈'	C̈
9	Ḟ 4 F †	T̈
10	F 2 C̈' †	et Mat.

Même Mat. (Stein).

R D

R 3 F', F 4 F', F̈ 4 F

JEU.

1	R R	F̈ 4 D'
2	D	F̈ 2 F̈'
3	F	F 2 R'
4	C	R 3 C'
5	F	F̈ 3 R' †
6	C	F 3 D' †
7	T	F̈ 4 D' † et
	Mat.	

Mat du Fou et du Cavalier. (Philidor).

Pour pouvoir faire le Mat, il faut amener le R' à un angle de l'échiquier de la même couleur que le F.

R 4 R, F̈ F̈, C C

R 3 F̈

JEU.

1 Ḟ 4 F	R 3 C̈
2 R 4 F̈	3 F̈
3 C 3 F	3 C̈
4 C 4 R	3 T̈
5 R 4 F̈'	2 T̈
6 R 3 Ḟ'	T̈
7 C 3 D'	2 T̈
8 C 2 F̈'	C̈
9 F̈ 3 D	F̈.
10 F̈ 2 T̈	R
11 C 4 R	ou F̈ 1°
	ou D 2°

1°

11	R F̈
12 C 2 D' †	R
13 R 3 R'	D
14 R 3 D'	R
15 F̈ 3 C̈' †	D
16 F̈ 2 F'	F
17 C 4 F'	D
18 C 2 C' †	F
19 R 3 F'	C
20 R 3 C'	F
21 F̈ 3 R' †	C
22 F̈ 2 D'	T

23 C 4 F'		R C
24 C 3 T' †		T
25 F̈ 3 F' †		et Mat.

2°

11		D
12 R 3 R'		2 F
13 C 2 D'		3 F
14 F̈ 3 D		2 F
15 F̈ 4 R		D
16 R 3 D'		R
17 F̈ 3 C̈'		D
18 F̈ 2 F̈'		F

19 C 4 F' La suite comme ci-dessus, 17[e] coup.

MÊME MAT. (l'Anonyme).

R 3 F', F F, C 4 D'
R T

JEU.

1 F 4 F̈		R 2 T
2 C 3 C'		3 T
3 F C'		4 T
4 C 4 D'		ou 3 T § 1.
		ou 4 T' § 2.

§ 1.

		R 3 T
5 C 4 C †		4 T

6 R 4 F'	R 4 T'
7 R 4 F	4 T
8 F 2 F' †	4 T'
9 F 3 C'	3 T'
10 C 3 D	4 T'
11 C 2 C †	3 T'
12 R 3 C	2 T'
13 R 2 F	3 T'
14 F 4 F' †	2 T'
15 F 4 C	T'
16 C 3 D	2 T'
17 C F †	T
18 F 3 F †	et Mat.

§ 2.

	R 4 T'
5 F 4 R'	3 C'
6 C 3 R	4 C'
7 R 3 C'	4 T'
8 F 3 F	3 C'
9 F 2 D	4 T'
10 R 4 F'	3 C'
11 R 4 C'	3 T'
12 C 2 F †	2 C'
13 C 4 D	3 T'
14 F F †	2 T'

15 R 4 C	R C'	
16 F 3 T	2 T'	
17 C 2 R	où il peut.	
18 Donne Mat en 3 coups.		

Même Mat. (Lolli).

Après avoir décrit ce Mat tel que l'avait donné l'Anonyme, Lolli présente la situation suivante, dans laquelle le R seul n'est point placé au bord de l'échiquier.

R 4 T, F 2 C, C T'
R 4 R'

JEU.

1 R 4 C	R 4 D	
2 R 4 C' en face du R'	4 R'	
3 R 4 F en face.	3 R'	
4 C 2 F'	4 R'	
5 F 4 D	4 F'	
6 C 4 D' †	3 F'	(*)
7 R 3 D en face.	3 C'	
8 R 3 R en face.	2 C'	
9 C 4 F †	ou 3 C'	1°
	ou F'	2°

(*) Pour toujours s'éloigner du coin de la couleur du F', qui doit lui être funeste.

1°

9		R 3 C̈'
10	F 3 F̈'	4 C̈'
11	R 4 R	3 C̈'
12	C 3 D	4 C̈'
13	F 4 R'	4 C̈ pour ne pas aller L T̈.
14	C 2 F̈	3 C̈
15	R 4 D'	4 F̈
16	R 3 D'	4 C̈
17	R 3 R'	3 C̈
18	F 3 F̈'	4 T̈
19	R 4 F̈'	3 T̈
20	C 4 R	4 T̈
21	C 3 C †	3 T̈
22	F 4 R'	2 T̈
23	R 3 F̈'	3 T̈
24	F 4 F̈ †	2 T̈
25	R 2 F̈'	T̈
26	F 3 T̈'	2 T̈
27	F F̈'	T̈

28 C̈ 4 T̈' puis C 3 F̈' † puis F 2 C̈' † et Mat.

6 Si R 4 R'

7 C 3 F †

puis R 4 D'

12 Si R 2 C̈'

13 R 4 F̈ forcé de se mettre aux cases latérales de l'échiquier.

2°

9		R F̈' en face.
10	Si R 2 D ferait Pat.	
	Ainsi R 3 F̈	R'
11	F 3 F †	F̈' ou D' 3°
12	R 3 R	C̈'
13	R 2 R	2 T̈'
14	R 2 F̈	T̈'
15	C 2 R	2 T̈'
16	C 3 C	3 T̈'
17	R 3 F̈	2 T̈'
18	F 4 D	3 T̈'
19	F C̈	4 T̈'
20	C 4 R	4 T̈
21	F 4 D	3 C̈
22	C 3 D'	

12 Si C 2 R
ou 3 T̈ ferait Pat.
17 Si 4 T̈'
18 C 4 R
22 Si 2 T pour aller C̈
23 F 3 F̈' puis 2 R', puis avançant R.
22 Si R 4 C̈ ou T̈
23 R 3 C̈ pour l'avancer à propos, ou F 3 F̈' puis 2 R', tant qu'il réduise R' T̈' et gagnera.

3°

11		R D'

12 R 3 R	R 2 F'
13 R 4 D	3 C'
14 R 3 D	4 T'
15 R 4 F	3 T'
16 C 4 D'	4 T'
17 C 3 C' †	3 T'
18 F 4 D	2 T'
19 R 3 F	C'
20 F 3 R	2 T'
21 C 4 F	où il peut.
22 R 3 C et gagnera.	

13 Si R D' ou F'
14 R 3 D
14 Si 3 ou 2 T'
15 C 2 D' puis 3 C' dans l'occurrence.
19 Si R 3 T'
20 F 4 F' †, puis R 2 F', puis C etc.

Même Mat. (Ponziani).

R 3 F̈', F̈ 4 F̈', C̈ 4 C̈'
R T̈

JEU.

1 C̈ 2 F̈' †	R C̈
2 F̈ 4 R	F̈
3 F̈ 2 T̈'	R
4 C̈ 4 R'	ou F̈ § 1.
	ou D § 2.

§ 1.

4	R F̈
5 C̈ 2 D' †	R
6 R 3 R'	D
7 R 3 D'	ou R 1°
	ou F 2°

1°

7	R R
8 F̈ 3 C̈' †	D
9 C̈ 4 F'	F
10 F̈ 2 F̈' p. l. m.	D p. l. m.
11 C̈ 2 C' †	F
12 R 3 F'	C
13 R 3 C'	F
14 F̈ 3 R'	C
15 C̈ 4 F'	T
16 F̈ 2 D'	C
17 C̈ 3 T' †	T
18 F̈ 3 F †	et Mat.

2°

7	R F
8 C̈ 4 F'	D
9 F̈ 3 C̈'	F
10 F̈ 4 R	D
11 F̈ 3 F'	F

7	R 4 F	R 4 T
8	F 2 F' †	4 T'
9	C̈ 3 D	3 T'
10	F 4 T'	4 T'
11	F 2 D	3 T'
12	F 4 C̈ †	2 T'
13	R 3 F	C'
14	R 3 C	T'
15	R 2 F	2 T'
16	C̈ F †	T'
17	F 3 F †	et Mat.

3°

13		2 T'
14	R 4 C	C'
15	R 3 C	T'
16	F F	C'
17	F 3 T	T'
18	C̈ 2 R	C'
19	C̈ 3 F †	T'
20	F 2 C †	et Mat.

MÊME MAT. (Stein).

R 4 T̈

R 4 F̈', F 3 D', C 4 C̈'

JEU.

1 R 4 T̈' § 1.
ou R 3 T̈ § 2.

§ 1.

1 R 4 T̈'	F 4 F̈
2 4 T̈	F 3 C̈
3 3 T̈	C 3 R'
4 4 T̈	C 2 C̈' †
5 3 T̈	R 3 F̈'
6 2 T̈	F 4 F̈
7 C̈	R 3 C̈'
8 F̈	F 3 D' †
9 C̈	C 4 F̈'
10 T̈	ou F 2 R' 1°
	ou F F̈' 2°

1° Pour donner Mat du F.

10	F 2 R'
11 R C̈	C 3 T̈' †
12 T̈	3 F̈' † et

Mat.

2° Pour donner Mat du C.

10	F F̈
11 R C̈	F 3 T̈'

12 R T̈ F 2 C' †

13 C̈ C 2 R' ou 3 T' † et

Mat.

§ 2.

1 R 3 T̈ C 3 R'

2 4 T̈ F 2 R'

3 3 T̈ F 4 C̈' †

4 2 T̈ R 3 F̈'

5 C̈ R 3 C̈'

6 T̈ ou F 3 T̈ 1°

ou C 4 F' 2°

1° Pour donner Mat du F.

6 F 3 T̈

7 R C̈ C 4 D

8 T̈ C 4 F̈'

9 C̈ C 2 R' †

10 T̈ F 2 C̈' † et

Mat.

2° Pour donner Mat du C.

6 T̈ C 4 F'

7 C̈ C 2 D'

8 T̈ F 3 T̈'

9 C̈ F F̈'

10 T̈ F 2 C̈' †

11 C̈ C 3 F̈ † et

Mat.

Nous nous sommes dispensés de prendre dans le Cozio deux exemples qu'il a donnés du même Mat, parce qu'ils n'offrent aucune particularité intéressante. Ponziani leur reproche de rallentir l'issue de la Partie.

Mat des deux Fous et d'un Cavalier contre une Tour, fait en jouant. (Ponziani).

R T̈, T T

R 3 T̈', C̈ 4 C̈', F̈ 2 D', F F̈'

JEU.

1	T 3 T †	F̈ 3 R' couvre. p. l. m.
2	T 2 T forcément.	R 3 C̈' p. l. m.
3	T 2 T̈	F̈ 4 F̈' pour éviter le Pat.
4	T 2 T	F 3 T̈'
5	T 3 T †	F̈ 3 R' couvre.
6	T 2 T forcément.	C 2 F̈' †
7	R C̈	C 4 R' † Ḟ
8	R T̈	C 2 D' gagne la Partie.

Quiconque aura bien étudié tous les Mats simples, reconnaîtra facilement combien est sensée l'opinion de Stein sur leurs bons effets en ce qui concerne l'instruction des Joueurs.

CENTURIE DE LOLLI

PRÉCÉDÉE

DE DOUZE COUPS DÉCRITS PAR CET ÉCRIVAIN

Lolli, en rapportant les coups d'échecs dont se compose sa collection, ne manque jamais d'en citer les auteurs. C'est un usage qui aurait dû être constamment suivi. On regrette que Philidor lui-même, Montigni et autres y aient manqué. Le Palamède a eu raison d'imiter en cela le commentateur et l'ami du célèbre Anonyme de Modène. On est bien aise de savoir à qui sont dues tant de combinaisons admirables, témoignages brillans du génie des habiles maîtres dont s'honore le plus séduisant des jeux.

DOUZE DIVERS COUPS D'ÉCHECS,

OU

FINS DE PARTIE,

Tirés du Traité de LOLLI ad hoc, *art.* 15.

Les huit premiers coups sont arrivés en jouant entre l'ANONYME et LOLLI en 1755, 56 et 57, et les 4 autres avaient été publiés par SALVIO.

I.

R2T̈, D4C, T2F̈, ẗ3T̈, c̈2C̈, r4R, t3T

R2T̈, D3C̈, TF', F3R, r4R, f4F', c̈2C̈

JEU.

1 c̈..4 C̈	F 4 C̈' : c̈'
2 Si ẗ 4 C̈ : F'.	D 5 T̈ † puis D T̈' † et Mat.
Ainsi T2C̈ couvrant F' et D'	F 5 F̈' sq T'
3 Si T 3 C̈ : D'	T T̈' † et Mat.
Ainsi D 2 D pour défendre T et le Mat.	D 3 C̈' †
4 T 3 C̈ : D' forcément.	T T̈' † et Mat.

II.

R 5 F, T 4 D, d 3 D'.

R 4 C̈', T̈ R, r 4 R', d 3 D'

JEU.

1 T 4 R : r' † p.l.m.	T 4 R' : T'
2 d. 2 D'	T 4 D' s? d'
3 R 4 D : T' p. sauver d	d. 2 D'
4 Si d. D' = DN	d. D' = DN † gagnerait D
Ainsi R 4 R'	d. D' = DN gagnera la Partie.

III.

R T̈, D 3 R, T̈ 4 T̈', T 4 C̈, C̈ 4 F̈', ẗ 2 T̈, c̈ 2 C̈
R 2 T̈, D 3 F̈, T̈ C̈, T D, ẗ 3 T̈, c̈ 2 C̈, f̈ 2 F̈, d 4 D

JEU.

1 T 2 C̈' : c̈' †	T̈ 2 C : T' p. l. m.
2 T̈ 3 T̈' : ẗ' † s? D'	ou R C̈ p. l. m. 1°
	ou D 2 T̈ : T' 2°
	1°
	R C̈ p. l. m.
3 C̈ 2 R' †	Si R F̈
4 T T̈ † puis Mat en prenant T' qui couvrirait.	
	Ainsi D 2 R : C̈' perd D
	2°
	D 2 T̈ : T̈'
3 D 2 T̈' : D' †	R C̈
4 D 2 C̈' : T' †	et Mat.

IV.

RT̈, D 4 T̈', T 2 D', C̈ 4 C̈, ẗ 3 T̈, c̈ 2 C̈, c 2 C
RṪ, D 4 C', T F, Ṫ R, ẗ 2 Ṫ, c̈ 2 C̈, ḟ 3 Ḟ, r 4 R'

JEU.

1 T 2 F'	T̈ D p. l. m.
2 C̈ 3 F̈' : f'	T D' † p. l. m. et l'unique remède.
3 D D : T' p. l. m.	ou c̈. 3 F̈' : C̈' = f' 1°
	ou D F̈, ou C 2°

1°

	c̈ 3 Ḟ : C̈' = ḟ
4 Ṫ F' : T' †	R 2 C
5 D 2 D' †	R 3 T p. l. m.
6 T Ç'	D R' †
7 R 2 T̈	D 3 R'
8 D 2 C̈' †	R 4 T̈
9 D 4 C̈ †	R 3 T̈
10 D 4 T̈ †	et Mat.

2°

3	D F ou C
4 D 4 T̈'	D C̈
5 D 2 T̈' : ẗ' †	D 2 T̈ : D'
6 T F : T' †	D C̈ couvre.
7 T C̈' : D' †	et Mat.

V.

R2T̈, D2F, T̈F̈, TD, F̈2R, ẗ3T̈, d3D, ḟ4F̈, c̈2C̈
R3T̈, D4T̈', T̈Ṫ, T3Ḟ, F4D, ḟ2Ḟ, c2C, d4D'

JEU.

1 c̈.3 C̈ s1 D' pour l'enf. T 3 C̈
2 ou c̈ 4 T̈ : D' = ï § 1.
ou T̈ C̈ en déf. du c̈ et du Mat. § 2.
ou c̈ 4 C̈ § 3.
ou F̈ 4 C̈ p. l. m. § 4.

§ 1.

2 c̈.4 T̈ : D' = ï	T 2 C̈' †
3 R T̈	T 2 R' : F̈' s1 D' † F
4 T 3 F̈ couvre. p.l.m.	F 3 F̈' : T' †
5 R C̈	T̈ C̈ †
6 R F̈	T 2 F' : D', F̈ s1 T'
7 T C ou T p. l. m.	T̈ 2 C̈'
8 Si R R	T̈ C̈' † et Mat.
Si autrement	T̈ 2 T̈' puis T̈ T̈' † et Mat.

§ 2.

2 T̈ C̈ en déf. du c̈ et du Mat.	D 3 T̈' : ï' †
3 R 3 T̈ : D'	R 2 C̈ † T̈
4 F 4 T̈'	T 4 T̈ † et Mat.

§ 3.

2 c̈.4 C̈	R 2 C̈
3 ou T̈ 3 F̈ 1°	
ou F̈ 3 F̈ 2°	

1°

3 T̈ 3 Ḟ	D 4 C̈' : c̈'
4 Si F̈ F̈ ou T C̈	D C̈' † et
Mat	
Si T̈ 3 C̈	T̈ 3 T̈' : ï †
Si autrement	
5 T̈ 3 T̈' : T̈'	D 2 C̈' † et
Mat.	

2°

3 F̈ 3 F̈	D 3 T̈' : ï' †
4 R C̈	T 3 C̈' : c̈' †
5 ou F̈ 4 C̈ : T' 1°*	
ou R 2 F̈ 2°*	

1°*

5 F̈ 4 C̈ : T'	D 3 C̈' †
6 D 2 C̈ couvré.	D 2 C̈' : D' † et
Mat.	

2°*

5 R 2 F̈	D 3 F̈' : F̈' †
6 R R	T̈ R †
7 R 2 D	D 3 R' † et
Mat.	

§ 4.

2 F̈ 4 C̈ p. l. m.	D 4 C̈' : F̈'
3 ï. 4 C̈ : D' = c̈	R 2 C̈ † T̈
4 R C̈ forcément.	T̈ T̈' †
5 R 2 F̈	T̈ 2 T̈' †
6 R C̈ p. l. m.	T 2 F' : D' puis gagne c̈ *d* restant avec l'avantage d'un F.

VI.

R 3 T̈ , D F̈', ẗ 4 T̈, c̈ 2 C̈ , f̈ 4 F̈', r 4 R
R T̈ , D 4 R , F C̈, ẗ 2 T̈, f̈ 3 F̈

JEU.

1 ẗ. 4 T̈' D 3 F' †
2 c̈. 3 C̈ couvre. D 4 R pour soutenir P
3 ẗ. 3 T̈' men. du Mat 2C̈' D 3 C̈' : c' †
4 R 3 C̈ : D' et fait Mat.

VII.

R T, T̈ R, T 2 D, C̈ 4 R, F 4 F', t 2 T, c 2 C
RC̈, D4F', F3C̈, ẗ2T̈, c̈2C̈, f̈2F̈, d4D', r4R

JEU.

1 T 4 D : d' r. 4 D' : T' pensant que c'est p. l. m.
2 C 3 F' † c̈. 3 F̈ : C' = f. p. l. m.
3 T R' † R 2 C̈
4 F F̈' † R C̈ ou T̈
5 F 3 T̈' † et Mat.

VIII.

RT̈, D4T̈', T̈3F, T2C', F4C̈', C̈2R, ẗ2T̈, c̈2C̈,
c3C, t4T
RC̈, D4D, T̈F̈, TT, F̈3C, C̈3C̈, ẗ2T̈, c̈2C̈, f̈4F̈,
r3R', t2T

JEU.

1 T 2 C̈' : c̈' † R 2 C̈ : T'
2. F 3 T̈' déc. D sa D' R T̈ p. l. m.

3 D 4 D' : D'	T̈ D s'y D'
4 D 2 C' men. du Mat 2C̈'	T̈ D' †
5 C̈ C̈ couvre.	T̈ C̈' : C̈' †
6 R C̈ : T̈' forcément.	r. 2 R' † F̈
7 D 3 C' : F̈' forcém.	r. R' = D N †
8 T F̈' couvre.	D F̈' : T' †
9 R F̈ : D'	t. 3 C : D' = C a l'avantage d'une T.

Ce coup est joli et plein de variété.

Lolli met les huit coups précédens après les quatre qui suivent, rapportés par Salvio.

IX.

RT, TD, T̈T̈, F2D, F̈2T, C̈3F̈, c̈2C̈, c̈d4C̈', f̈4F̈',
r4R, f2F, c2C.

RT̈, D4T, TD, T̈R, FF, F̈2C̈, C4C, C̈2D, ẗ2T̈,
r4R, f3F, c2C, t2T

JEU.

1 T̈ 2 T̈' : t'
2 c̈d. 3 C̈' †
3 T T̈ †
4 T 3 T̈' : F̈' †
5 T 2 T̈' †
6 F 3 T̈' † et Mat

Tous les coups de la Déf., hors le 5e, sont forcés et se terminent par le Mat au 6e.

Le 5e a le choix de placer le R 3 F̈ ou F̈ : il n'en est pas moins Mat.

Salvio ne fit le Mat qu'en neuf coups non forcés ; par conséquent il avait pris une moins bonne marche.

X.

RT, D3F, TF; T̈T̈; C̈C̈, C4C, ẗ2T̈, c̈3C̈, f̈3F̈, d4D, c2C, t3T.

RT̈, D4C, TT, T̈F, CC, C̈3C, ẗ3T̈, c̈2C̈, f̈3F, d4D, f3F

JEU.

1 D 4 F' s7 D' — Si D : D' ferait mal, dit Salvio. Ainsi D 4 T'

2 D 3 C' : C̈' — C 2 D s7 D'

3 D 2 C' — T̈ C

4 D 2 D' : C' — D 4 C' : C' men. du Mat 2C'

5 ou T C 1°

ou T 2 F 2°

1°

5 T C — D ou T 3 T' : t' †

6 c. 3 T : D' ou T' = t — D ou T : t' † et Mat.

2°

5 T 2 F — D R' †

6 R 2 T — T 3 T' : t' †

7 Si t : T' — D C' † et Mat.

Si R : T' — D T' † et Mat.

XI.

R 3 C̈', T 2 D', F 3 R

R C̈, T F̈, C 4 F', d 2 D', t 2 T'

L'Att. peut faire Partie remise, perdre ou gagner à son choix.

La Partie sera remise en donnant † perpétuel de la T à la 2 C̈' et 2 T̈'.

Elle sera perdue ainsi :

1 T 2 C̈' † — R T̈

2 F 4 D dans le dessein de jouer ensuite T 2 T' † † F ; mais la Déf. le prévient par T C̈

3 Ce qu'il pourra: — d. D' = Dn puis gagnera.

Elle sera gagnée de cette manière :

1 T̈ 2 C̈' † — R T̈

2 T 2 T̈' † — R C̈

3 F 4 D menaçant du Mat T̈'

Lolli remarque que le Mat se donne seulement après plusieurs coups.

Par exemple :

T 3 F̈ †

4 F̈ 3 F̈' : T' — C 4 R †

5 F̈ 4 R : C'	R F̈ p. l. m.
6 R 3 F̈' vis-à-vis R'	S'il fesait Dn il serait Mat T T̈'
	Si R C̈ il serait Mat au 10e coup.
	Si R R il serait Mat au 8e coup.

XII.

R T̈, D 2 R, T 4 F', ẗ 3 T̈, c̈ 2 C̈, t 2 T

R 2 T̈, D 4 T̈, C̈ 4 C̈', ẗ 3 T̈, c̈ 2 C̈, f̈ 4 F̈, c 4 C', t 4 T'

JEU.

1 D 4 C̈ : C̈'	f̈ 4 C̈' : D' = c̈ *d*
2 T 4 T̈' : D'	c̈. 4 C̈' enfermant T'
3 ẗ. 4 C̈' : c̈ *d'* = c̈	c. 3 C'
4 ou t. 3 C' : c' = c	1°
ou T 3 T̈	2°

1°

4 t. 3 C' : c' = c	t. 3 T' et fera ensuite Dn

2°

4 T 3 T̈	c. 2 C' fera Dn

Passons maintenant à la Centurie de Lolli.

CENTURIE DE LOLLI.

I.

(D'UN GENTILHOMME DE LUCQUES.)

Partie remise dès le premier coup.

R T̈, T̈ 2 C̈, T F

R 3 F, T 2 C̈, C̈ 3 C̈, F̈ 4 F, T̈ 3 T̈, c 3 C

JEU.

1 T C̈	ou F C̈' : T' 1°
	ou R 4 C 2°
	ou C 4 F̈' 3°
	ou C ou R autrement. 4°
	ou T 2 T 5°
	1°
1	F C̈' : T'
2 T̈ 3 C̈' : C̈' +	Si T̈ 3 C̈ : T̈'
PAT.	Sinon

3 Gagne la T, ensuite prendra bientôt c' en sacrifiant sa T̈, et la Partie sera remise; car l'adversaire ne peut déplacer le R qui lui est opposé de la case de la T̈ ou de la 2e du C̈, n'ayant pas le F convenable.

2°

1 R 4 C

2 T̈ 3 C̈ : C̈' T 3 C̈ : T̈'

ou F 2 C̈ : T'

3 T 3 C̈' : T'

Puis : C' fera toujours partie remise.

3°

1 C̈ 4 F̈'

2 T̈ 2 C̈': T' F C̈ : T'

3 R C̈ : F' puis attaque C' avec T pour le faire éloigner jusqu'à ce qu'il puisse prendre t' ; après quoi il prendra c' en sacrifiant T, et l'adversaire borné à son C ne pourra gagner.

4°

1 Si C ou R autrement.

2 Après avoir pris T', tâchera d'avoir C', puis c' au prix des 2 T, et l'adversaire n'ayant plus que F et t sera dans l'impossibilité de gagner.

5°

1 T 2 T̈ pour avancer ï

2 T 3 C̈' : C̈' †

ensuite T 2 C̈', puis C̈' pour forcer l'adversaire à l'échange ; après l'échange, il prendra c en perdant T, et fera Partie remise.

II.

(D'UN OFFICIER DE TURIN.)

Mat en 2 Coups.

R 4 F̈', D 3 F, T F', C 4 R', f̈. 3 F̈
R 4 D, D 2 R', T 4 T', d. 3 D

JEU.

D 4 F' †
T D' † Mat.

III.

(DE DAMIANO, PORTUGAIS.)

Mat en 2 Coups.

R 2 T̈, T 2 F', C 4 R
R T̈, ẗ.. 4 T̈

JEU.

1 C 3 F̈'
2 T 2 T̈' † Mat.

IV.

(DU MÊME.)

Mat en 2 Coups.

R T̈, D 3 R, T̈ C̈, ẗ 2 T̈, c̈ 2 C̈
R 2 T̈, D 4 T̈, C̈ 4 C̈', ẗ. 3 T̈, c̈ 3 C̈, f̈ 2 F̈

JEU.

1 D 3 C̈ ou 4 F D 2 T̈' : ẗ' †
2 D 2 T̈ : D forcément. C̈ 2 F̈' † et Mat.

Mat étouffé, trouvé pour parer le Mat de D' 2 T̈ par Damiano.

V.

(DE SALVIO, NAPOLITAIN.)

Pat en 2 Coups.

R C̈, T̈ 2 C̈'

R 3 T̈', T̈ R, c̈ 2 C̈', c̈ *d* 4 C̈'

JEU.

1 T̈ 2 T̈' † R 3 C̈'

2 T 2 R' s7 T' Si T : T' fait Pat, et si autrement, la T' se place toujours en face de T'

VI.

(DE LOLLI.)

Mat en 2 Coups.

R T̈, D 2 F̈', T 2 D', c̈ 2 C̈, ï 3 T̈, d 4 D', f 3F'

R F, T̈ T̈, T F̈, F̈ 4 R, ï 4 T̈'

JEU.

1 T D' † ou R D : T̈' 1°

ou T D : T' 2°

1° R D : T̈'

2 D 2 D' † Mat.

2° T D : T'

2 D 2 C' † Mat.

VII.

(DE DAMIANO.)

Mat en 3 Coups.

T̈4F̈', T3D, C̈3R, C4R', R loin de ses Pièces.

R 4 R'

JEU.

1 T 3 C	R 4 D'
2 C 3 C̈'	R 4 R'
3 T 4 F̈ +	Mat.

ou bien

1 T 4 T̈'	
2 C̈ 2 F	
3 T 4 D +	Mat.

VIII.

(DE GRÉCO, LE CALABROIS.)

Mat en 3 Coups.

R 4 R', T̈ 4 F̈', T 4 D'

R 2 R en face du R'

JEU

avec obligation de jouer successivement les 3 Pièces.

1 T descend L D ou T̈ L F̈	R R
2 R 3 D couv. la T jouée. ou 3 F̈	R en face du R'
3 T ou T̈ L Pièces adverses +	Mat.

AUTRE.

R 3 R, T̈ T̈, T T

R 4 R en face du R'

JEU.

1 T 3 T'	R 4 F̈ ou 4 D

2 T C̈ ou F du côté du R' R 4 R
3 T 4 C̈' ou 4 F' † et Mat.

AUTRE.

R 3 R', T L R, par exemple 4 R'
R R

JEU.

1 T à volonté. R L F̈ ou L D
2 T L C̈ ou L F̈ R R forcément.
c'est-à-dire du côté du R'
3 T L des Pièces adverses † Mat.
Ce dernier Mat, le plus simple de tous, peut arriver souvent.

IX.

(DE STAMMA.)

Mat en 3 Coups.

R D', C̈ 4 D, C 3 D, F 3 F, f̈ 4 F̈
R 3 D, T 2 F̈, C 4 D, F 3 F, r 3 R, f̈ 4 F̈

JEU.

1 C 4 F̈' : f̈' † ou r. 4 F̈' : C' 1°
ou T 4 F̈' : C̈' 2°
1° r. 4 F̈' : C'
2 F 4 R' †
3 C 4 F † Mat.
2° T 4 F̈' : C̈'
2 F̈ 4 R' † T 4 R' : F̈'
3 f̈. 4 R' : F̈' = r † Mat.

X.

(DE LUDOVICO DEL MONTE, jadis vicaire-général de Modène.)

Mat en 3 Coups.

R F̈, T 2 T, C 4 R'
R T̈', F̈ 4 F̈', ï 3 T̈'

JEU.

1 C 4 C̈ — F̈ où il veut, 3 D ou 3 C̈' (1)
2 T 2 T̈ † — F 2 T̈' : T̈' forcément.
3 C 2 F̈ † — Mat.

(1) 1 Si ï 2 T̈'
2 C 2 F † et Mat.

XI.

(DU P. BELLINCINI DU MONT-CASSIN, MODENAIS.)

Mat en 3 Coups.

R 2 T, D 3 F̈, T C', C 4 D'
R 4 T', D F', T 4 F', F 4 C, t 3 T

JEU.

1 D 3 C †
2 D 4 C' : F' †
3 T T' † — Mat.

XII.

(DE GASPERONI, DE MODÈNE.)

Mat en 3 Coups.

R 3 T, T F, F 4 T', c 2 C, f 2 F'
R 2 T, D 4 D, F 4 C, t 3 T, c 2 C

JEU.

1 F 3 C'† S'il retirait R T
f. F' = D ou T † Mat. Ainsi R 3 C : F'
2 f. F' = C † R 4 T
3 c..4 C † Mat.

XIII.

(DE L'ANONYME DE MODÈNE.)

Mat en 3 Coups.

R T̈, D 4 R, F̈ 2 C̈, C F̈'
R T̈, D 3 F', C 3 F̈, c̈ 2 C̈, ï 3 T̈

JEU.

1 D 2 T̈' †
2 C̈ 3 C̈' †
3 F 4 D' † Mat.

XIV.

(DE LOLLI.)

Mat en 3 Coups.

R F, D 2 C̈, T 3 C̈', F 2 D, F̈ 3 C, f 2 F
R 4 T̈, D 4 R, F̈ 4 T̈', F 3 R, c̈ 2 C̈, ï 3 T̈

JEU.

1 D 4 C̈ †
2 T 3 T̈' : ï' †
3 F̈ 2 F̈' † Mat.

XV.

(DE DAMIANO.)

Mat en 4 Coups, à condition que ce soit par le Pion.

R F', T 2 F', T̈ 4 R, F̈ 3 F̈, C 2 C', c 3 C'
R T, D 4 D, T 3 F'

JEU.

1 T̈ 4 T †
2 C 4 F † F̈
3 T 2 T' †
4 c. 2 C' † Mat.

On voit comment il faut, dans les cas analogues, donner le Mat avec une Pièce ou un Pion désigné.

XVI.

(DU MÊME.)

Mat en 4 Coups, en donnant † chaque fois.

T 3 C', T̈ 2 F', C 4 D', F̈ 4 C', R loin des Pièces.
R T

JEU.

1 T̈ F' †	R 2 T
2 T 3 T' †	R 2 C
3 F̈ 3 F' †	R F ou 3 T : l'une ou l'autre T
4 T T †	Mat.

On voit que F̈ 3 F' † joué au premier

coup aurait produit le Mat; mais la convention est de le faire en 4 coups, en donnant chaque fois. †

XVII.

(DU MÊME.)

Mat en 4 Coups avec le c̈ (P *coëffé.*) (*)

R 3 F̈', F 4 F', c̈ 4 C̈'

R T̈

(*) A propos de ce coup, Lolli présente des observations sur les P qui peuvent être désignés pour donner le Mat, et que l'usage en France est d'appeler P *coëffés*, lorsque l'on en convient.

Si le P est celui de la T, du C ou du F, il suffira, pour auxiliaire, d'avoir la D avec le R, ou la D avec une petite Pièce. Au lieu de la D il faudra une T et une petite Pièce, soit F, soit C; ou bien les deux F avec le R. Même pourraient suffire un C et un F, pourvu que celui-ci fût de la couleur de l'angle le plus près de la case où le Mat du P devrait s'effectuer.

Si le P était celui de la D ou du R, il faudrait, outre le R, la D avec une petite Pièce, ou bien une T et deux petites Pièces.

C'est la règle genérale, nonobstant quelque cas particulier, dans lequel le R' serait réduit, comme en celui du N° XVII, aux cases de ses propres Pièces, où il n'a fallu qu'un F pour produire le Mat du P *coëffé*. Mais cela serait insuffisant s'il était d'abord nécessaire de réduire le R à une case opportune.

Quand il s'agit du Mat par un P désigné, celui qui l'entreprend n'est pas astreint à la règle *de le donner en 30 coups*; le nombre des coups est illimité.

JEU.

1 R 2 F̈'
2 F F̈'
3 F 2 C̈' †
4 c̈. 3 C̈ † Mat.

XVIII.

(DU MÊME.)

Mat en 4 Coups.

T̈ 4 F̈, T 4 D, C̈ 3 F̈', C 3 D', R loin de ses Pièces.
R 4 R

JEU.

1 C̈ 2 D' †	R 3 R
2 C 2 C'	R 2 R
3 C̈ 3 C'	R R ou 3 R
4 T 4 R †	Mat.

Remarquer ici et au n° XIX l'effet des 2 C qui battent quatre cases de suite dans la même ligne, de sorte que le R' ne peut s'y placer quand il est attaqué par la T.

Il y a deux autres manières que celle de Damiano de donner le Mat.

1 C̈ 2 D' † R 3 R
2 ou C̈ 4 F' † 1°
ou C̈ F̈' † 2°

1°

2 C̈ 4 F' †	R 2 R
3 T̈ 2 F̈' †	R D
4 T̈ 2 D' †	} Mat.
ou C̈ 3 R' ou 2 C' †	

2°

2 C̈ F̈' †	R 2 R
3 T 2 F̈' †	R D
4 T 2 D' †	} Mat.
ou C̈ 3 R' †	

Si le R seul était placé à sa 3e case au lieu de la 4e, entouré des mêmes Pièces, savoir : T̈ 4 F̈', T 4 D', C̈ 2 F̈', C 2 D', le Mat se ferait en 3 coups, ainsi :

1 C̈ D' †	R 2 R	
2 C̈ 3 F' †	ou R 3 R	1°
	ou R R	2°

1°

	ou R 3 R
3 C 4 F' ou F̈' †	Mat.

2°

	ou R R
3 T F̈' †	Mat.

XIX.

(LE CALABROIS.)

Mat en 4 Coups.

T̈ 3 F̈, T 3 D, C̈ 4 F̈', C 4 D', R loin de ses Pièces.
R 4 R'

JEU.

1 C 2 R' †	R 4 R
2 C̈ 2 C̈' †	R 4 R'
3 C̈ 4 T̈'	R 4 R
4 T̈ 3 R †	Mat.

Le R seul pourrait être placé 4 R, 4 R, 3 R' et 2 R', entouré des 2 T et des 2 C d'une manière analogue, tandis que dans le nº XVIII, le R seul n'a que 3 R et 4 R.

AUTRE JEU DU Nº XIX.

1 C̈ 2 C̈'	R 4 R
2 T̈ 3 F̈'	R 4 R'
3 T 2 D	R 4 R
4 T̈ 3 R' †	Mat.

XX.

(DE SALVIO ET DU CALABROIS.)

Mat en 4 Coups.

R 2 F̈, C̈ C̈'
R 2 T̈', T̈ 3 T̈', C̈ 3 C̈

JEU.

1 C̈ 3 F̈'	ou c̈. 4 C̈ 1°
	ou R T̈' 2°
	1°
	c̈. 4 C̈
2 C̈ 4 C̈ †	R T̈'
3 R F̈	ẗ. 2 T̈'
4 C̈ 2 F̈ †	Mat.
	2°
	R T̈'
2 C̈ 4 C̈	ou P quelconque, c̈. 4 C̈ ou ẗ. 2 T̈'
3 R F̈	c̈. 4 C̈ ou ẗ. 2 T̈'
4 C̈ 2 F̈ †	Mat.

Si le R' avait le trait, il serait Mat au 5e ou au 7e coup, comme il suit :

1 c̈. 4 C̈ 1°
ou R T̈ 2°

1°

1 c̈. 4 C̈	C̈ 3 F̈'
2 R T̈' p. l. m.	C̈ 4 C̈
3 ẗ. 2 T̈'	C̈ 3 F̈' et non R F̈ qui ferait Pat.
4 c̈. 4 C̈'	C̈ 4 R ou 4 T̈'
5 c̈. 3 C̈' †	C̈ 3 C : c̈' †
Mat.	

2°

1 R T̈'	C̈ 3 F̈
2 R 2 T̈' p.l.m. (1)	C̈ 4 C †
3 R T̈'	R F̈
4 c̈. 4 C̈	R 2 F̈
5 ẗ. 2 T̈'	C̈ 3 R
6 c̈. 4 C̈'	C̈ F̈ ou 4 F̈'
7 c̈. 3 C̈' †	C̈ 3 C̈ : c̈' †

Mat.

(1) Si ẗ. 2 T̈' serait Mat au 3e coup.
Si c̈. 4 C̈ serait Mat au 5e coup.

XXI.

(D'UN FLORENTIN.)

Mat en 4 coups au plus.

R 3 T̈', D 3 F̈, C 4 D', C̈ 2 D'
R T̈, D 2 F̈, C 3 T̈', c 4 C', t 3 T'

JEU

1 D 3 F̈' †	ou D 3 F̈ : D' † p.l.m. 1°
	ou R C̈ 2°

1°

D 3 F̈ : D' †

2 C 3 F̈' : D' (1) enferm. R'	t. 2 T', ou C où il peut.
3 C̈ 4 R' (2)	t. T' = D, ou C où il voudra.
4 C̈ 3 C̈ † ou 2 F̈' †	Mat.

(1) Si la D était prise par le c̈ qui est à la 2 D', le Mat n'aurait pu se faire.

(2) Si C̈ jouait F̈' il ferait un mauvais coup. Il est essentiel de savoir bien placer les Cavaliers.

XXII.

(DE STAMMA.)

Partie gagnée en 4 Coups.

R R, T̈ 2 T̈, T 4 F̈

R 3 R', T 4 T

JEU.

Le premier est sur le point de perdre T ou d'être Mat, mais un coup fin lui fait gagner T' puis la Partie.

1 T 4 T s/ T' ou T 4 F̈ 1°

ou T 4 T' : T' 2°

1°

T 4 F̈

2 T̈ 3 T̈ † T 3 F̈' couvre.

3 T 3 T †

4 T̈ ou T : T' gagnera.

2°

T 4 T' : T'

2 T̈ 3 T̈ † R où il peut.

3 T̈ 4 T̈ † R à volonté.

4 T̈ 4 T : T' et gagnera.

XXIII.

(DU MÊME.)

Partie gagnée en 4 Coups.

R 3 C', T̈ 2 C', T 4 D', F 2 T, t 2 T'
R T, T D, T̈T̈, C 3 F̈', ẗ 2 T̈', c̈ 3 C̈

JEU.

1 T̈ 2 T̈'	T̈ F̈ (1)
2 T D' : T' †	T D : T'
3 F̈ 4 D' †	T 4 D : F̈'
4 T T̈ : T' puis †	Mat.

(1) Il ne devra pas retirer T̈; il doit ẗ. T̈' = D. Le 1er prendra de la T; alors le C sautera 2 T̈', défense suffisante pour amener le Pat.

XXIV.

(DU P. PARENTI, DE MODÈNE.)

Mat en 4 Coups.

R C, D 2 F̈, T 3 R, C̈ 3 F̈', c 2 C
R 4 C̈, D 3 C, F̈ 4 F, ẗ 2 T̈, t 2 T, f̈ 2 F̈, c̈ 3 C̈

JEU.

1 T 4 R' †	
2 D 4 T̈ †	
3 D 2 T̈' : ẗ' †	Si R F̈ il est matté par D ou T Si R 3 F̈ : C'
4 D T̈' †	Mat.

XXV.

(DE CONTARELLI, GENTILHOMME DE CORREGGIO.)

Mat en 4 Coups.

R T, T F, T̈4C̈', C 4 C', t. 2 T, c..4 C

R T, F̈ 2 T̈', T 2 R', C 3 F̈, t 2 T, c 3 C

JEU.

1 T F' †
2 C 3 D' †
3 T̈ 4 T †
4 T 3 F † Mat.

XXVI.

(DU MÊME.)

Mat en 4 Coups, fait par qui a le trait.

R 3 C̈, T 4 F', C̈ 3 F̈', F 4 D, ẗ 2 T̈, c̈..4 C̈

R 2 C̈, D 2 D', T̈ T̈, c̈. 3 C̈, f̈ 3 F̈'

JEU.

1 T 2 F' †	R 3 T̈ p. l. m. ou R F̈ 1°
2 T 2 T̈' †	T 2 T̈:T' p. l. m. ou R 4 C̈ 2°
3 C̈ C̈' †	R 4 C̈
4 F 3 F̈' †	Mat.
	1°
	R F̈
2 F 4 F' †	D 3 D couvre.
3 F 3 D' : D †	Mat.
	2°
	R 4 C̈
3 ẗ..4 T̈ † ou C̈ 4 R †	Mat.

Si le R 2 C̈ a le trait,

1 T̈ 3 T̈' †

2 D 2 C̈ †

3 D 2 T̈ : ẗ' †

4 D 3 T̈ † Mat.

XXVII.

(DE GASPERONI, DE MODÈNE.)

Mat en 4 Coups.

R 2 T̈, D 3 D, T̈ 4 T̈', F̈ R', r..4R, c̈ 2 C̈

R F, D F', T R', F̈ 4 T, t 2 T, f 2 F

JEU.

1 F̈ 2 D' † - ou R D 1°

ou R C 2°

ou R 2 C 3°

1°

R D

2 F 3 R' † D R où il peut.

3 D 2 D' † R où il peut.

4 D 2 F̈' † Mat.

2°

R C

2 D 3 C † Si R T, Mat par T

Ainsi F 3 C couvre.

3 D C̈' † R 2 C

4 D F' † Mat.

3°

	R 2 C
2 D 4 C' †	F 3 C couvre, p. l. m.
3 D 3 T' †	Si R où il peut, Mat par D F' †
	et si R 3 T : D'
4 F̈ F' †	Mat.

XXVIII.

(DE TAVERNARINI, GENTILHOMME DE MODÈNE.)

Mat en 4 Coups.

R T, D 2 C̈, F 3 R, C 4 F, t 2 T, c 2 C
R D, D 4 T', C̈ F̈, F F, d 2 D, r 3 R

JEU.

1 F 3 C' †	R R p. l. m. (1)
2 C 3 D' †	R 2 R
3 D 4 C̈' †	R 3 D : C' forcément.
4 D 4 F' †	Mat.

(1) Car si R 2 R
2 D 4 c̈' † R R ou 2 f
3 C 3 D' † Mat.
Si le 1er avait C 4 C'
1 F 4 c̈' † R R
2 C 3 D' † Mat.
S'il avait D c̈ et C 4 F
1 F 4 c̈' † Si R R Mat C 3 D' †
et si R 2 F
2 D 3 C' † Mat.

XXIX.

(DE L'ANONYME DE MODÈNE.)

Mat en 4 Coups. — § I, page 140 ci-dessus.

XXX.

(DU MÊME.)

Mat en 4 Coups. — § III, page 141.

XXXI.

(DU MÊME.)

Mat en 4 Coups. — § II, page 140.

XXXII.

(DU MÊME.)

Mat en 4 Coups.

R T̈, D 3 C̈', T C, F̈ 4 T, f 4 F', ḟ 2 F̈
R T, D F̈, T F, C 3 F̈', t 2 T, c 2 C, f 2 F, ï 3 T̈

JEU.

1 D 3 T	T C p. l. m.
2 F̈ 3 F'	D F p.l.m. men. du mat à la 3 T̈'
3 D 2 T̈ : ï' †	R 2 T̈ : D' forcément.
4 T T †	Mat.

XXXIII.

(DU MÊME.)

Mat en 4 Coups.

R 4 T̈, D 3 F', T̈ F̈, F̈ 4 C', ï 4 T̈'
R C̈, D 2 T, F 4 R', F̈ 4 D', c̈ 2 C̈, ï 3 T̈, d 4 D

JEU.

1 T F̈' + Si R F̈ : T' Mat par D' R' †

Ainsi R 2 T̈

2 D 3 C̈' + F 3 C̈ : D'

3 ẗ. 3 C̈'=c̈ : F' + R 3 C̈ : c̈' forcément.

4 F̈ 3 D + Mat.

XXXIV.

(DU MÊME.)

Mat en 4 Coups.

R2T̈, D2D, T̈F̈, T2T', C4D, ẗ3T̈, f3F, c̈4C̈

R F̈, D 4 T̈', T C̈, F̈ 3 F̈, C 4 R, ẗ 2 T̈

JEU.

1 C 3 R' †

2 D D' †

3 T F̈' †

4 C 2 C̈' † Mat.

XXXV.

(DE LOLLI.)

Mat en 4 Coups.

R T, D 3 F̈, C̈ 4 R, F 3 C̈, t 2 T

R F, T C, C 4 C', F̈ 2 T, d 2 D, f 2 F, f̈ 2 F̈

JEU.

Le 1er a joué D 3 F pour parer le Mat du C † et attaquer f'.

Le 2e, F̈ 4 D' défend f, et fait une attaque qui semble irréparable ; car si le 1er ne prenait D : Ḟ', le 2e F̈ : D', et si le 1er : F̈, le 2e C 2 F' + Mat.

Dans cette situation critique, non-seulement le 1er trouve le moyen de sortir heureusement d'embarras, mais de plus il donne le Mat à son adversaire en 4 coups, ainsi qu'il suit :

1 C 3 D' +	R D
2 F 4 T̈ +	ḟ. 3 F̈ couvre.
3 F̈ 3 F̈' : ḟ' +	F 3 F̈ : F' forcément.
4 D 3 F̈ : F' +	Mat.

De là concluons qu'il ne faut pas toujours compter sur les plus belles apparences, ni trop se laisser abattre par la situation qui paraît la plus désespérée.

XXXVI.

(DU MÊME.)

Mat en 4 Coups.

R 3 T, D 3 C', F̈ D, C 3 C, C̈ 3 R', t 2 T, c 2 C
R 3 D', D 3 C̈', T 3 R', C 4 D, d 2 D', f.. 4 F

Les joueurs conviennent de se donner échec réciproquement à chaque coup, et le 1er fait son adversaire Mat au quatrième.

JEU.

1 C 4 F' : f' †	R 4 F' † T
2 F̈ 3 C † couvre.	T 3 C' : F̈' †
3 t. 3 C : T' = c † forcém.	D 3 C' : c' forcément †
4 D 3 C : D' †	Mat.

XXXVII.

(DE DAMIANO.)

Mat en 5 Coups, par les P.

R 3 D', T 2 R, C 2 F', t 4 T, f 4 F
R F

JEU.

1 T R' †
2 T T'
3 f. 4 F' †
4 f. 3 F' †
5 t. 4 T' † Mat.

XXXVIII.

(DU MÊME.)

Mat en 5 Coups.

R 3 F', T D, C 4 D, c 4 C, c *d* 4 C'
R F, c 3 C

JEU.

1 C 3 C
2 T D' †

3 C 4 T'
4 c. 3 C' †
5 c. 4 C' † Mat.

XXXIX.

(DU MÊME.)— *Partie fort ingénieuse.*

Mat en 5 Coups, sans mouvoir R, avec P.

R R', D 2 C', T 4 D', T̈ 3 R, r 3 R', f̈ 3 F̈'
R T̈, D F', T 2 F̈'

JEU.

1 T 4 T̈ †
2 T̈ 3 C̈ †
3 D 2 C̈' †
4 f̈. 2 F̈' †
5 r. 2 F̈' : T'=f̈ † Mat, comme on s'y était obligé.

XL.

(DU MÊME.)— *Partie fort ingénieuse.*

Mat en 5 Coups avec le P.

R F', D 4 R', T C', C 3 C', F 4 D, t 4 T'
R 2 T, C 4 C, t 3 T

JEU.

1 D 2 F' †
2 T T' †
3 C à volonté, † F
4 t. 3 C : C̈ †=c
5 c. 2 C' † Mat.

XLI.

(DU MÊME.)

Mat en 5 Coups par c̈.

T2C̈', C4T̈', r3R', c̈3C', ẗ3T', R loin des Pièces.
R T̈, C̈ 4 R, C 3 F

JEU.

1 T 2 T̈' +
2 C 3 F̈' +
3 r. 2 R' +
4 T 2 F̈' +
5 c. 2 C + Mat.

Au 3e coup, la prise doit se faire par le C et non par le C̈.

XLII.

(DE MICHEL DI MAURO, DANS SALVIO ET CARRERA.)

Mat en 5 Coups, avec d 4 D' quoiqu'attaqué par F'.

R3D', C4C̈', C̈3T̈', d2D', r3R', f3F', d*d*4D'
R D, T̈ F̈, T T, F T̈'

JEU.

1 C̈ 2 F̈' +
2 r. 2 R' +
3 C 3 R' +
4 d. 3 R' : T̈' F ou T à volonté.
5 d. 2 R' + Mat.

XLIII.

(DE STAMMA.)

Mat en 5 Coups.

R C̈, T 2 F', C̈ 4 F', C 4 C, f 3 F'

R C, T D, C F, C̈ 3 D, t 2 T, f̈ 3 F̈', c̈ 3 C̈'

JEU.

1 T 2 C' †	R T p. l. m. (1)
2 T C' †	
3 C 3 T' †	
4 C 2 F' †	
5 C̈ 3 T †	Mat.

(1) Car si C 2 C : T'

2 C 3 T †	R T
3 f. 2 C' : c̈' †	Mat.
ou C 2 F	R C
4 c̈ 3 ẗ †	Mat.

XLIV.

(DU MÊME STAMMA, N° 14, OU DE BERTIN.)

Mat en 5 Coups.

RF̈, D4C, T2D', C4C', f4F, d4D', f̈2F̈, c̈3C̈

RC, D3F̈', C3C', C̈2F, t2T, c3C, ẗ2T̈'

JEU.

1 T D †

2 C 3 D' †

3 D 4 T †

4 D 4 C' †

5 f. 4 C' : C'=c † Mat.

XLV.

(DU MÊME STAMMA.)

Mat en 5 Coups.

R C̈, T F, F 3 R, C 4 D, ṫ 4 T', f 2 F', f̈ 2 F̈
R 2 T, T̈ T̈, T 3 T̈', F 4 C̈', t 3 T, c 2 C, f̈ 3 F̈'

JEU.

1 C 4 F̈' † F — Si R T̈, le 1er f. D † puis T : T' † Mat.

Ainsi c. 3 C couvre.

2 t. 3 C : c' = c †
3 f. F' = DN †
4 T F' : T' †
5 C 3 D' † — Mat.

2 — Si R 2 C
3 C 3 D' † — R T
4 c. 2 C † — Mat.

XLVI.

(DU MÊME.)

Mat en 5 coups.

R 2 C̈, D 3 R, T F̈, T̈ 3 T̈', C̈ 4 T̈, ẗ. 3 T̈
R C̈, D 4 D, T̈ F̈, T 2 R, F̈ 4 F, r 4 R'

JEU

1 T̈ T̈' † — Si R 2 C Mat D 3 T̈' †

Ainsi R T̈ : T̈' p. l. m.

2 D 3 T̈' † — Si R C Mat T F̈' †

Ainsi T 2 T couvre, p. l. m.

3 T F' : T' † F F̈ : T' p. l. m. (1)
4 D F̈ : F' † D C̈ couvre †
5 C 3 C̈' † Mat.

(1) 3 Si C 3 C' † R C
4 T F̈ : T'† F 3 F̈ : T'
5 D F̈ : F̈' † Mat.

XLVII.

(DE N. ABBÉ ROMAIN.)

R2T̈, D4C, T̈2F̈', T4C', c̈2C̈, ẗ3T̈, f̈3F, f̈4F̈'
RT̈, D 3D', T̈ 2 R', T 3 D, c̈ 2 C̈, ẗ 3 T̈, f̈ 3 F̈

JEU.

1 T C' † ou R 2 T̈ 1° ou T D couvre 2°

1°

R 2 T̈
2 T̈ 2 C̈' : c̈' † R 2 C̈ : T' forcément.
3 D 4 C̈ † Si R 2 T̈ Mat par D' C̈' †
Ainsi R 2 F̈
4 D 3 C̈' † ou C̈' † R 2 R
5 D 2 C̈' ou R' † Mat.

2°

T D couvre.
2 D (et non T) F̈'† Si R 2 T̈, 1er D:2C† Mat.
Ainsi T F̈ : D'
3 T̈ F̈ : T' + R 2 T̈
4 T̈ T̈' † Mat.

XLVIII.

(DE CONTARELLI.)

Mat en 5 Coups.

R 3 C̈, D 3 F', T̈ 3 F̈, F F, c̈..4 C̈

R C̈, D 2 T, T D', ï 2 T̈, f̈ 2 F̈, c̈. 3 C̈

JEU.

1 D R' †
2 F 3 T̈' †
3 D F̈' †
4 T̈ 4 F̈' †
5 D 2 C̈' † Mat.

XLIX.

(DE L'ANONYME DE MODÈNE.)

Mat en 5 Coups.

R C, T̈ F̈, T 4 R', F F, c̈.. 4 C̈

R T̈, T 4 T, C 4 C, F 3 C̈, ï 2 T̈, d..4 D, t 3T'

JEU.

1 T̈ F̈' †
2 F 3 T̈' †
3 T C̈
4 T 4 T̈' †
5 c̈. 4 C̈' † Mat.

L.

(DU MÊME.)

Mat en 5 Coups. — § IV, page 141.

LI.

(DU MÊME.)

Mat en 5 Coups. — § V, pages 141-142.

AUTRE JEU DONNÉ PAR LOLLI.

1 C 3 F — R T

2 C R — R 2 T p. l. m. 1°

ou t. 2 T' 2°

1°

R 2 T p. l. m.

3 C 3 D — R T

4 C F — t. 2 T'

5 C 3 C † — et Mat.

2°

t. 2 T'

3 R F — f. 2 F'

4 C 2 F : f' † — et Mat.

AUTRE PARTIE.

R 4 F' ou 4 C', c 3 C', t 2 T'

R 2 C

Il semble que le R seul devra être Pat ; mais il perdra ainsi :

1 t. T'=DN † — R T : DN'

2 R 3 F' ou 3 T' — C

3 c. 2 C' — 2 T ou 2 F où il peut.

4 R en opposition au R'

5 c. C'=DN gagnera.

LII.

(DU MÊME.)

Mat en 5 Coups. — § VI, page 142.

LIII.

(DE LOLLI.)

Mat en 5 Coups, avec le P.

R 2 R', T̈ 3 T̈, F̈ 4 R, f̈ 3 F̈'
R C̈

JEU.

1 T 3 D
2 T 2 D'
3 R R'
4 T 2 T̈' †
5 f̈. 2 F̈' † Mat.

LIV.

(DE DAMIANO.)

Mat en 6 Coups.

T 2 T', C F', C̈ F', R loin des Pièces.
R D

JEU.

1 C 2 R'
2 C 3 C̈'
3 C̈ 3 R' †
4 C 2 R' †

5 C 3 F' †
6 T 2 F † Mat.

3
4 T 2 R † Si R R et Mat.

LV.

(DU MÊME.)

Mat en 6 Coups, avec un des deux Pions.

R 2 R, T̈ 2 R', C 2 T', 't 4 T, c 3 C
R T, t 4 T

JEU.

1 c. 4 C ou t. 4 C' : c' = c § I.
ou R C § II.

§ I.

t. 4 C' : c' = c
2 C F' ou c. 3 C' 1°, ou R C 2°

1°

c. 3 C'
3 t. 4 T' c. 2 C'
4 C 3 C' † R C
5 t. 3 T' c. C' = DN
6 t. 2 C' † Mat.

2°

R C
3 C 3 C' enfermant R' c. 3 C'

LII.

(DU MÊME.)

Mat en 5 Coups. — § VI, page 142.

LIII.

(DE LOLLI.)

Mat en 5 Coups, avec le P.

R 2 R', T̈ 3 T̈, F̈ 4 R, f̈ 3 F̈'
R C̈

JEU.

1 T 3 D
2 T 2 D'
3 R R'
4 T 2 T̈' †
5 f̈. 2 F̈' † Mat.

LIV.

(DE DAMIANO.)

Mat en 6 Coups.

T 2 T', C F', C̈ F', R loin des Pièces.
R D

JEU.

1 C 2 R'
2 C 3 C̈'
3 C̈ 3 R' †
4 C 2 R' †

5 C 3 F' †
6 T 2 F † Mat.

3 Si R R
4 T 2 R † et Mat.

LV.

(DU MÊME.)

Mat en 6 Coups, avec un des deux Pions.
R 2 R, T 2 R', C 2 T', t 4 T, c 3 C
R T, t 4 T

JEU.

1 c. 4 C ou t. 4 C' : c' = c § I.
ou R C § II.

§ I.

t. 4 C' : c' = c

2 C F' ou c. 3 C' 1°, ou R C 2°

1°

c. 3 C'

3 t. 4 T' c. 2 C'
4 C 3 C' † R C
5 t. 3 T' c. C' = DN
6 t. 2 C' † Mat.

2°

R C

3 C 3 C' enfermant R' c. 3 C'

4 t. 4 T'	c. 2 C'
5 t. 3 T'	c. C' = DN
6 t. 2 T' †	Mat.

§ II.

	R C
2 c. 4 C'	R T
3 c. 3 C'	R C
4 C 5 F' †	R où il peut.
5 c. 2 C' †	Mat.

LVI.

(DE SALVIO.)

Mat en 6 Coups.

R 2 R', C̈ F̈, ẗ 4 T̈', c̈ 3 C̈'

R T̈, ẗ. 3 T̈, c̈ 2 C̈

JEU.

1 C̈ 3 R	
2 C̈ 4 C̈	
3 C̈ 3 F̈'	
4 Ne reprend pas du R, mais R 2 F̈' ou F'	f. 4 F̈ seul mouvnt possible.
5 c. 2 C̈' †	
6 c. C' = D †	Mat.

LVII.

(DE STAMMA.)

Mat en 6 Coups.

RT̈, T T', T̈ 4 F̈, C 4 D, C̈ 3 R', c̈ 2 C̈, ẗ 3 T̈
R 2 T̈, T 2 D', C̈ 3 R', F 4 R', ẗ 3 T̈, d 4 D

JEU.

1 T 2 T' †	R 3 C̈ p. l. m.
2 T 2 C̈' †	R 4 T̈
3 T̈ 4 T̈ †	R 4 T̈' : T̈'
4 C 4 F̈' †	Si R 4 T̈, Mat C' 4 F̈
	Ainsi C 4 F̈' : C' ou F 4 F̈' : C' ( )
5 T̈ 4 C̈ †	R 4 T̈
6 C 4 F̈ †	Mat.
(1)	F 4 F̈' : C'
5 c̈. 3 C̈ †	R ce qu'il peut.
6 C 4 F̈ †	Mat.

LVIII.

(DU MÊME.)

Mat en 6 Coups.

RC̈, D4R', T̈F̈. C̈4C̈, F2C, c4C', c̈4C̈', f4F
R2T̈, D3T̈', T̈F̈, T2D, F2C, t2T, c3C, c̈3C̈

JEU.

1 D T̈' †	T T̈ : D'
2 C 3 F̈' †	R 2 C̈

3 C 2 D' : T' † F R C̈ p. l. m.
4 T F̈' † R 2 T̈
5 T 2 F̈' † (1) R C̈
6 T 2 C̈' † Mat.

(1) 5 T : T' † et Mat. De cette manière la Partie finit en 5 coups.

3 Si R 2 T̈
4 T 2 F̈' †
5 T 2 C̈' † Mat.

LIX.

(DU MÊME STAMMA.)

Mat en 6 Coups.

R R, D 2 F̈', T F̈, C̈ 4 C̈', F F, f̈ 3 F̈', d 4 D'
R T̈, D 2 C̈', T̈ 2 T̈', T T, F̈ 3 T̈, ẗ 2 T̈, c̈ 2 C̈

JEU.

1 D C̈' † R C̈ : D'
2 f̈. 2 F̈' † R F̈
3 F 3 T †
4 C̈ 2 T̈' ou 3 R' †
5 f̈. F̈' = D †
6 T 2 F̈' † Mat.

1 Si T c̈
2 C 2 F̈' † et Mat étouffé.
2 Si R T̈
3 f̈. F̈' = D † T F̈ : D
4 T F̈' : T̈' † et Mat.

LX.

(DU MÊME.)

Mat en 6 Coups.

RT̈, D4D, T̈3T̈, C̈4F̈, F̈3D, F2R', ï4T', c̈3C̈
RC̈, D2F̈', T̈3R', TF, CD, C̈4C̈', ï2T̈, c̈2C̈, f̈4F̈

JEU.

1	D D' : C' †	T D' : D' p. l. m. (1)
2	F̈ 4 F †	R T̈
3	C̈ 3 C̈' †	ï. 3 C̈' : C̈' = c̈ †
4	ï. 3 C̈: c̈' = c̈ † T̈	C 3 T̈ couvre.
5	T 3 T̈' : C' †	c. 3 T̈' : T'
6	F 3 F̈' †	Mat.

(1) 1 Si R 2 F̈
2 F̈ 4 F † Si T T : F̈' Mat par D F
et si T̈ 3 R couvre.
2 F 3 R' : T' † Mat.

LXI.

(DU DOCTEUR N. DE FERRARE.)

Mat en 6 Coups.

R T, D 4 T', T C, C 4 C', F 4 R', d 3 D'
R T, D 2 C̈', T F, T̈ 2 D, C 2 D', t. 3 T

JEU.

1	D 3 T' : t' †	R C p. l. m.
2	C 2 T' † T	ou D couvre. 1.
		ou T̈ couvre. 2.
		ou C : T' ou R T 3.

1.

2 — D 2 C̈ couvre.
3 T 2 C̈' : D' † — Si R T
C 3 F̈ ou 4 C̈ †† D et Mat.
Ainsi T̈ 2 C̈ : T'
4 d. 2 D' † F — Si T ou T̈ 2 F̈ couvre.
C 3 F' † et Mat.
Ainsi R T
5 C F' : T' † D — T 2 T
6 C 3 C̈' † — Mat.

2.

2 — T̈ 2 C̈ couvre.
3 C 3 F' † — Si T 3 F : C'
4 D 2 C' : T̈' † — et Mat.
Ainsi D C̈ : C'
4 d. 2 D' † F — Si D 2 F̈ couvre.
5 T ou D 2 C̈ : T' † — et Mat.
Et si T 2 F̈ couvre.
5 d. D'=T † — et Mat.

3.

2 — C C̈' : T' ou R Ṭ
3 D F̈' : T̈' † — R 2 T̈ : C' forcément.
4 F 4 D † — Mat.

LXII.

(DE CONTARELLI.)

Mat en 6 Coups.

R 2 T̈, D R, T 4 C', ï. 3 T̈, c̈.. 4 C̈
R T̈, D 3 D', C̈ 4 T̈, ï 2 T̈, f̈ 2 F̈, c̈. 3 C̈

JEU.

1 D 4 R' † — f̈. 3 F̈ couvre.
2 D R' † — R 2 C̈
3 D 2 R' †
4 T 4 T̈' : C' †
5 D 3 F̈' : f' †
6 c̈. 4 C̈' † — Mat.

LXIII.

(DE L'ANONYME DE MODÈNE.)

Mat en 6 Coups. — § VII, page 142.

LXIV.

(DE SALVIO.)

Mat en 7 Coups.

R 2 R, T̈ F̈ , t.. 4 T
R 2 C̈', ï 2 T̈', c 3 C, t 4 T

JEU.

1 T T̈ — R T̈' : T̈'
2 R 2 F enfermant R' T'
3 t. 4 C' : c' = c
4 c. 3 C'

JEU.

1 D 4 R' †	R T p. l. m.
2 C 2 F †	
3 C R' : T' † D	
4 C 2 F' †	
5 C 3 T † † D	
6 D C' †	
7 C 2 F' †	Mat étouffé.

LXIX.

(DU MÊME.)

Mat en 7 Coups.

R 2 C̈ , D 4 T̈', F̈ 2 F̈', f̈ 2 F̈ , c̈ 3 C̈ , ï 3 T̈
R T̈, D 2 C', F̈ 3 F̈, ï 2 T̈, c̈ 2 C̈ , c 4 C

JEU.

1 F̈ C'	ï. 3 T̈ p. l. m.
2 D R'	D 4 R p. l. m.
3 F̈ 3 R' couvrant D' † D	R 2 T
4 D C' +	R 3 C̈
5 F̈ 2 F̈' †	R 4 F̈
6 D 2 T̈' †	ou c̈. 3 C̈ couvre, ou R 4 C̈
7 D 3 C̈' †	Mat.

5 Si R 4 c
6 f̈ .. 4 f̈ † gagnera D le coup suivant.

LXX..

(DE LOLLI.)

Mat en 7 Coups.

R C̈, D 4 C̈, T̈ R, F 4 D, f̈ 2 F̈, c̈ 2 C̈, ï 3 T̈'
R C̈, D 4 C, T̈ F̈, c̈ 3 C̈, c 3 C, f 4 F, ï 3 T̈

JEU.

1 D 3 R' +	T̈ 2 F̈ couvre.
2 D F' †	T F̈ couvre.
3 D 2 F ou C men. du mat 2 C̈'	T 2 F̈ couvre.
4 D C' †	T F̈ couvre.
5 D 4 R' men. du mat 2 C̈'	D 2 D p. l. m.
6 D T †	R 2 F̈
7 D 2 C̈' †	Mat.

LXXI.

(DU MÊME.)

Mat en 7 Coups.

R 2 T, D 4 C̈', T 4 F̈', t 3 T, f 3 F, c 2 C
R 2 C̈, D F', T C, ï 2 T̈, c̈ 3 C̈, r 3 R'

JEU.

1 D 3 F̈' † ou 2 R' †	R 3 T̈
2 D 4 T̈ †	R 2 C̈
3 D 4 D †	R 3 T̈
4 D 4 F̈ †	R 2 C̈ p. l m.
5 D 4 R' †	R 3 T̈
6 T 4 T' †	c̈. 4 T : T' forcément.
7 D 3 F̈' †	Mat.

LXXII.

(DE GENOVINO, NAPOLITAIN, DANS SALVIO, PAGE 69.)

Mat en 8 Coups.

R C̈', T F̈, c̈ 2 C̈'

R R, T̈ 2 T̈'

JEU.

1 T 4 F̈	T T̈' p. rester dans la L.
2 T 4 R †	R dans la L de D
3 R 2 F̈'	T F̈' †
4 R 3 C̈'	T C̈' †
5 R 3 T̈ ou 3 F̈	T F̈' ou T̈' †
6 R 4 C̈'	T L C̈ †
7 T 4 C̈ couvre.	T 4 C' : T' † autrement le 1er fait D.
8 R 4 C̈ : T'	

Ensuite = D ou T gagnera.

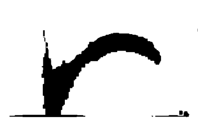
N. B. Il n'arrive pas toujours que la T et un P l'emportent sur T ; cela dépend surtout de la situation du R. Même on a vu que 2 P de plus n'ont pas suffi pour gagner dans le cas suivant :

R 3 F̈', T̈ C̈

R D, T 2 F, f̈ 2 F̈, c̈ 3 C̈

JEU.

1 T̈ R En gardant T̈ s/ cette L, il barrera le passage au R' et fera Pat.



LXXIII.

(DE SALVADOR ALBINO, DIT LE BÉNÉVENTIN, DANS SALVIO, PAGE 136.)

Mat en 8 coups avec P, sans mouvoir le R.

R 2 F', T 2 C', T̈ 2 D', c 3 C'
R T, r 3 R

JEU.

1 T̈ L D	r. 4 R
2 T̈ L D *	r. 4 R'
3 »	r. 3 R'
4 »	r. 2 R'
5 »	r. R' = DN
6 T̈ L T	D 4 T couvre.
7 T 2 T' †	D 2 T : T' † forcément.
8 c. 2 C' †	Mat.

* Lorsque l'adversaire ira à D, il faut que la T soit à 1, 2, 3 ou 4 cases au plus de ses Pièces.

LXXIV.

(DE STAMMA.)

Mat en 8 Coups.

RC̈, D2F', T̈2R', TT, C3R', F4F', c̈3C̈, f̈2F̈, c4C
RT, DT̈, T̈4T̈, C̈D, C3F, F2C, t2T, r2R', f̈3F'

JEU.

1 T 2 T' : t' †	C 2 T : T'

2 D C' †	R C : D'
3 F 3 D' †	R F ou R T *
4 T 2 F' †	
5 T 4 F' † F	
6 C 2 F' †	
7 C 4 D' † F	
8 C 3 C' †	Mat.
	* ou R T
4 C 2 F' †	R C
5 C 4 D' † F	R F p. l. m.
6 T 2 F' †	R C
7 T 4 F' † F	R T
8 C 3 C' †	Mat.

Lolli observe que le 1er trait est superflu, le Mat arrive au 7e coup ainsi :

1 D C' †	Si C : D' Mat étouffé.
	Ainsi R C : D'
2 F 3 D' †	R F ou R T (1)
3 T 2 F' †	
4 T 3 F : C' † F	
5 C 2 F' †	
6 C 4 C' †	
7 T 2 T' : t' †	Mat.

(1) ou R T

3 C 2 F' †

4 C 4 D' † F (*)
5 T 2 F' †
6 T 3 F : c' † F
7 C 3 C' † Mat.

(*) 4 si R T
5 C 3 C' † Mat.

LXXV.

(DU MÊME.)

Mat en 8 Coups.

R 2 C̈, D 2 D', C̈ 2 R', C 3 F, f̈ 2 F̈, d 3 D
R C, D R', C 3 F̈', F 2 C, t 4 T, ç 3 C, f 2 F, c̈ 4 C̈'

JEU.

1 D D' † Si F couvre.
D : F' puis Mat † C Ainsi R 2 T
2 C̈ 4 C' † R 3 T
3 C 2 F : f' † R 2 T
4 C F̈' † ou R C (1)
ou F F : C'
5 C 4 C' † Si R T
D : F' † Mat. Si R C
D 2 F Mat 2 T' Si R 3 T
D : F' † Et si R 2 C
6 D 2 F' † R 3 T p. l. m.
7 D : F' † R 4 C : C'
8 D 4 F † Mat.

4 ou R C (1)
5 C̈ 3 D' † D Si R 2 T
C 4 C' † et Mat. Si F couvre
6 D F' : F' † R 2 T
7 C̈ 4 C' ou D T
ou 2 C' † Mat.

LXXVI.

(DE BERTIN, ANGLAIS, 1735.)

Mat en 8 Coups.

RC̈, D4T, T̈R, T2D, C4D', F4F̈, f̈2F̈, c̈3C̈, f4F'
RC, D4T̈, TF, C2F, F3F̈', t2T, c2C, r4R'

JEU.

Le 1er, menacé d'un Mat irréparable D' T, gagne.

1 F 2 F' : C' †
2 D 2 T' : t' †
3 T̈ T †
4 T̈ T' †
5 C 3 C' †
6 T D' †
7 T F' : T' †
8 T T' † Mat.

5 Si R 2 T
6 T L T puis
7 T † et Mat.

LXXVII.

(DE DAMIANO.)

Mat en 9 Coups, par le c̈ sans prendre ï'.

R T̈, ï 2 T̈

R 3 F̈, D 2 R', T 4 D, ï 3 T̈', c̈ 4 C̈'

JEU.

1	R C̈	T 4 T̈
2	R T̈	T 4 T̈'
3	R C̈	D 2 F̈'
4	R T̈	D 3 C̈'
5	ï. 3 C̈ : D' = c̈ forcém[t]	ï. 2 T̈
6	c̈. 4 T̈ : T̈' = ï	R 3 C̈'
7	ï. 4 T̈'	R 3 T̈
8	ï. 3 T̈'	c̈. 3 C̈'
9	ï. 2 T'	c̈. 2 C̈' †

Mat.

LXXVIII.

(D'UN CAPITAINE MANTOUAN.)

Mat en 9 Coups,

effectué par un P, au choix de l'adversaire.

D 3 D, F̈ D, d 3 D', d*d* 4 D, r 4 R', f 4 F', R loin des Pièces.

R 4 D

Soit d 4 D le P désigné.

JEU.

1	F̈ 3 F̈ †	R 3 R
2	D 3 C̈' †	R 2 D

23*

3 D 4 F̈' † ou R R 1°, ou R D 2°

1°

R R

4 f. 3 F'

5 d. 4 D'

6 F̈ 4 R afin de gagner le trait favorable.

7 f. 2 F' †

8 d. 2 D' †

9 d *d*. 3 D' † Mat.

2°

R D

4 f. 3 F'

5 d *d* 4 D'

6 f. 2 F' †

7 d. 2 D' †

8 d *d*. 3 D' † Mat.

Si c'est d 3 D' qui est désigné, le Mat est en sept coups.

3 F̈ 2 C'

4 d *d*. 4 D'

5 r. ou f. 3 R' ou 3 F' †

6 D 3 F̈' †

7 d. 2 D' † Mat.

Enfin, si c'est r ou f qui est choisi, Mat en cinq coups.

3 F 2 C'

4 D C̈' †

5 r. ou f. 3 R' ou 3.F' † Mat.

LXXIX.

(DE L'ANONYME DE MODÈNE.)

Mat en 9 Coups. — § XI, page 144.

LXXX.

(DE LOLLI.)

Mat en 9 Coups, avec ẗ, sous condition de ne rien prendre.

R T, D 3 F̈, T 4 T', Ḟ 2 R, ẗ 4 T̈'

R T̈, ẗ 3 T̈, c̈ 2 C̈

JEU.

1 D F̈' †	R 2 T̈
2 F 3 D †	
3 T 4 C̈'	
4 ẗ. 3 T̈'	
5 F̈ 4 R	
6 F̈ 2 C̈	
7 D 3 F̈'	ou R C 1, ou c̈. 4 C̈' 2.
	1.
	ou R C
8 F̈ 4 R	
9 ẗ. 2 T̈' †	Mat.
	2.
	ou c̈. 4 C̈'

8 F̈ 4 R †

9 ï. 2 T̈' † Mat.

LXXXI.

(DE L'ANONYME DE MODÈNE.)

Mat en 10 Coups.

R T, D 2 R, C C, C̈ 3 F̈, f 3 F', t 2 T, c 2 C

R T, D 4 F̈, T F, t 2 T, f 2 F, c. 3 C

JEU.

1 D 3 T̈' men. du Mat 2 C T C pour y parer.

2 C̈ 4 D s'l D'

1.

ou D 4 T pour l'échanger.

3 C̈ 4 C' m. M. 2 F' D 4 C : C̈' défense unique.

4 D 4 C' : D' S'il pousse ï. ou . .

D 3 T' † et Mat. Ainsi T où il peut.

5 D 3 T' T C p. l. m.

6 C 3 F c. 4 C

7 C 4 D' Ne pouvant parer à tout

T 3 C s'l D'

8 D F' † T C couvre.

9 C̈ 2 F' : f' † Mat.

2.

ou D F

3 laisse D en prise

C̈ 4 C' Si D : D'

C̈ : f' † T 2 C p. l. m.

4 Ne : T, mais

C $\dot{3}$ F	R ou D C̈
5 C 4 R'	R ou D où il peut.
6 C 4 C̈'	R ou D où il peut.
7 C 3 R'	R ou D p. l. m.
8 C D'	R ou D p. l. m.
9 f. 2 c' : T'	Si R T 1.
	Si R C 2.

1.

R T

10 D 2 C' : D' † et Mat.

2.

Si R C

10 D 2 T' † et Mat.

Il y a plusieurs autres Coups à la fin qui sont tous faciles à découvrir et à exécuter.

LXXXII.

(DE J.-B. CANTARELLI.)

Mat en 10 Coups.

R 2 T, D 2 C, T R, C 3 R, t 3 T, c 3 C

R T̈, D R, F̈ 2 C̈, C 4 T̈', ẗ 2 T̈, f̈ 2 F̈, c̈. 3 C̈

JEU.

1 C 4 F̈	D C̈ p. l. m.
2 C 2 C̈' : F'	ẗ. . 4 T̈ p. l. m.
3 C 4 T' : ẗ † D	R 2 T̈.
4 C 3 F̈' †	R T̈ ou 2 C̈ 1, ou 3 T̈ 2.

1.

5 C C̈' : D'	R 2 T'
6 D 3 F̈'	C 4 F̈
7 T T̈ †	

Au plus en deux traits † Mat.

2.

	ou R 3 T̈
5 C : D †	R 4 C ou T
6 D 3 F̈'	R 4 C̈'
7 T C̈ †	C̈ 2 C̈' couvre.
8 T 2 C̈' : C' †	R 2 T'
9 D 3 F̈ †	R 4 T'
10 D 4 C̈ †	Mat.

Si la Déf. avait joué différemmemt, le Mat aurait été donné plus tôt.

1	Si D R' : T'
D 2 C̈' : F̈' † et Mat.	Si F̈ 2 C' : D²
	ou C 4 F̈ : C⁺
T R' : D' † et Mat.	Si D F̈
T R'	Si C 4 F̈ : C' on joue F̈
T R' : D' † et Mat.	Si R ou ï ou c̈
D 2 C̈ : F̈' † et Mat.	Et si f̈. 3 F̈

D 3 F̈' : F̈' donnant † et Mat le coup d'après.

2	Si D 2 C̈ : C'
T R' † et Mat.	
	Si f̈. 3 F
3 D 3 F̈' : F̈'	c̈. 4 T̈ p. l. m.
4 C 4 F̈' † D	R 2 T̈
5 T 2 R' †	D. 2 C̈ couvre.
6 D ou T 2 C̈ † et Mat.	

3 Si f̈. 3 F̈ couvre.

T 2 R' puis D : T̈' pour
Matter en 3 coups au plus.

1.

R C̈ : C̈'

T R' † puis † et Mat T̈'

6 R C̈ : C'

T comme ci–dessus. Si C̈. 4 C̈
D 3 T̈' † puis T † et Mat.

2.

5 R 2 T Voir le 6e coup
ci–dessus.

6 C 4 F̈ ou C̈. 4 C̈

T C̈ pour Matter ensuite.

7 R 4 T̈

D T̈ † et Mat.

R 3 T̈

D 4 C̈' ou T T̈' † et Mat.

8 R 4 T̈

D T̈' † et Mat.

LXXXIII.

(D'UN INCONNU, DANS CARRERA, l. 7, c. 12.)

Mat en 12 Coups.

R 3 T', T̈ 2 T̈', C 4 D
R R

JEU, sans mouvoir R, mais T une seule fois.

1 C 4 F̈' R F̈ p. l. m.
2 C 3 T̈ R
3 C C̈

1.

ou R D

4 C non 2 R' mais 3 F̈' F

5 C R' D p. l. m.

6 C 2 F' F

7 C 3 R' C

8 T T̈' † Mat.

2.

ou R F̈

4 C 2 R' R

5 C 3 C̈' D

6 C F̈' R p. l. m.

7 C 2 D' D

8 C 3 F̈' p. forcer R' F F

9 C R' D

10 C 2 F' F

11 C 3 R' p. empêcher C
le retour D

12 T T' † Mat.

On peut apprendre ici à bien faire manœuvrer le C.

1 R D
C 3 T̈' ou C̈'

1.

5 C
C 3 D' et † et Mat ensuite.

LXXXIV.

(D'UN INCONNU, DANS CARRERA, liv. 7, ch. 13.)

Mat en 21 coups, sans jouer ni R ni T.

R R, T̈ 2 T̈', C 4 D, c 2 C
R R.

JEU.

1 C 4 F̈'

1.

	R F̈
2 C 3 T̈' *	R
3 C C̈'	Ḟ p. l. m.
4 C 2 R'	R
5 C 3 C̈'	D
6 C F̈'	R p. l. m.
7 C 2 'D'	D
8 C 3 F̈'	F
9 C R'	C
10 C 2 F'	F
11 C 3 R'	C
12 C D'	F
13 C 2 C'	C
14 C 3 D'	T
15 C F'	C
16 C 2 T'	T

17 c..4 C **	R C
18 c. 4 C'	T
19 c. 3 C'	C
20 C 3 F †	où il peut.
21 c. 2 C' †	Mat.

* 2 C 2 R' comme au 4e trait. De cette manière, il gagnera deux coups plus tôt.

2.

	R D
2 C 3 T̈'	F
3 C C̈'	C
4 C 3 F̈'	T
5 C R'	C
6 C 3 D'	T
7 C F'	C
8 C 2 T'	T
9 c..4 C **	C
10 c. 4 C'	T
11 c. 3 C'	C
12 C 3 F †	où il peut.
13 c. 2 C' †	Mat.
4	Si F
5 C R'	

** 17 du n° 1 et 9 du n° 2. Si c. 3 C il perdrait le trait propre à le faire gagner. Au contraire, si R' était à la case du C, ce serait le cas de pousser c un pas.

PATS DIVERS, DE L'ANONYME DE MODÈNE.

LXXXV. — § II, page 147.

AUTRES SITUATIONS.

1 R T

R 4 F', C 4 C', t 2 T'

---

2 R C

R 3 C', F 3 R, t 2 T

LXXXVI.

(DU MÊME.)

§ IV, Page 148.

AUTRE SITUATION.

A la suite du même §, page 148.

LXXXVII.

(DU MÊME.)

R F̈, F 4 F'

R 4 C̈', T 2 T', f 3 F̈'

LXXXVIII.

(DU MÊME.)

§ VII, page 150.

LXXXIX.

(DU MÊME.)

§ VIII, page 150.

XC.

(DU MÊME.)

§ IX, page 150.

XCI.

(DU MÊME.)

§ X, page 151.

XCII.

(DU MÊME.)

§ XI, page 151.

XCIII.

(DU MÊME.)

§ XII, page 152.

XCIV.

(DU MÊME.)

§ XIII, page 153.

AUTRE MANIÈRE DE JOUER.

1 T F̈' †	R 2 T
2 D 4 F' †	D 4 F : D' p. l. m.
3 T T' †	R 3 C p. l. m.
4 T 3 T' †	R ou T ou P : T'
	ce qui fait Pat.

XCV.

(DU MÊME.)

§ XIV, page 153.

XCVI.

(DE L'ANONYME DE MODÈNE.)

Partie *à qui perd gagne.*

§ XII, page 145.

XCVII.

(DE LOLLI.)

Partie *à qui perd gagne.*

R 3 T̈, D 3 F, T R, C 4 T̈', ẗ 4 T̈, c̈ 2 C̈
R F̈, f̈ 2 F̈, ẗ. 3 T̈

JEU.

Le premier Joueur, au lieu de donner le Mat avec sa D ou sur la L des Pièces adverses, ou à la 2e C̈', peut forcer l'adversaire à le lui donner à lui-même, ainsi :

1 D 3 F̈'	R C̈
2 R 4 C̈	
	1.
	ou R 2 T̈
3 c̈. 3 C̈	C̈
4 T R +	2 T̈
5 D 2 R' couvre f̈'	3 C̈
6 C 4 F̈ +	2 C̈
7 R 4 T̈'	2 T̈
8 c̈. 4 C̈	2 C̈
9 C 4 D'	2 T̈
10 T D' p. avoir le trait.	2 C̈

11 D 3 F̈' †	R 2 T̈
12 D 3 C̈' †	f̈. 3 C̈ : D' † et

Mat.

6	Si R 2 T̈

7, 8, 9 comme ci-dessus.
10 D 3 F̈' † comme à 11.

2.

	ou R F̈
3 D 3 D' †	C̈
4 T R' †	2 T̈
5 D 2 R'	3 C̈
6 C 4 F̈ †	2 T̈
7 R 4 T'	2 C̈
8 c̈..4 C̈	2 T̈
9 C 4 D'	2 C̈
10 D 3 F̈' †	2 T̈
11 D 3 C̈' †	f̈. 3 C̈' : D' † et

Mat.

6	Si R 2 C̈

7
8 c̈ 4 c̈'
Et 9 c̈ 3 c̈'

XCVIII.

(DU MÊME.)

Autre Partie *à qui perd gagne*.

R T̈, D F̈', T 4 T, C̈ 3 F̈', C D, F F, f̈ 3 F̈, c̈ 2 C̈
R 3 C̈', ẗ 2 T̈', f 2 F

Le premier pourrait matter son adversaire; mais il préfère obliger celui-ci à lui donner Mat à lui-même.

JEU.

1 D 3 D' †	f. 3 D : D' = d
2 T 4 F̈	d. 4 D
3 C̈ 4 R †	d. 4 R' : C̈'=r
4 F 3 R	r. 3 F̈ : f'=f̈
5 C 2 F̈	f̈. 2 C̈' : c̈' † et

Mat.

XCIX.

(DU MÊME.)

Autre Partie *à qui perd gagne.*

R T̈, D 4 R, T T, C̈ 4 C̈', C 3 R, d 2 D, ẗ 2 T̈
R 2 F̈', F F, c̈ 4 C̈', ẗ 3 T̈'

JEU.

1 C 4 C̈ : c̈' †	F 4 C̈' : C'
2 C̈ 3 T̈' : ẗ' †	F 3 T̈ : C̈'
3 D 2 C̈' †	F 2 C̈ : D' † et

Mat.

C.

(DU MÊME.)

Autre Partie *à qui perd gagne.*

R 4 T, T̈ T̈, t 2 T, d 3 D', c 3 C'
R T, C 4 R, d 2 D, c 2 C, ẗ 4 T̈', t 3 T

JEU.

1 T R s7 C'	C 3 F pour sauver C et parer au Mat de T' R.

2 T R' †	C C couvre.
3 Pourrait gagner ï, puis d, et ensuite la Partie; mais il aime mieux forcer l'adversaire à le Matter singulièrement.	
Ainsi R 4 T'	ï. 3 T̈'.
4 T T̈'	ï. 2 T̈'
5 t..4 T	ï. T̈' = D ou autre Pièce.
6 T T̈' : D' ou la Pièce nouvelle.	Ne pouvant jouer R, il est obligé de porter C 3 F, avec lequel il †
et Mat.	

Cette Partie est la plus simple qui puisse amener le Mat à qui perd gagne, c'est-à-dire, par le moindre nombre de Pièces qu'il est possible d'avoir pour l'effectuer.

En terminant la Centurie de Lolli, dont Ponziani fait si justement l'éloge, nous voulons céder au plaisir de mettre à la suite une *série* de fort jolis coups inventés par notre concitoyen M. Grosdemange, contrôleur des impositions indirectes, habile amateur; les Joueurs d'Échecs nous en sauront gré.

I.

Mat en un Coup.

R 2 T̈, D 4 C̈, F̈ 2 T, F 2 C, c̈ 2 C̈'
R C̈, D 3 R, T F̈, F̈ T̈, ï 2 T̈

JEU.

1 c̈. T̈' : F'=C̈ † D et Mat.

II.

Mat en 2 Coups.

R 4 R, D 4 D', C̈ 3 F', C T'
R 2 C

JEU.

1.

1 D D' R 3 T
2 D 3 C' + et Mat.

2.

ou R 3 F : C̈'
2 D 4 D' † et Mat.

III.

Autre Mat en 2 Coups.

R 4 T', F̈ 2 C', F 3 T̈', C̈ 3 C̈, C 2 D, r 4 R'
R 4 F, C̈ 3 F̈, C 2 D, d 4 D'

JEU.

1 F̈ T'
2 F ou C † et Mat.

IV.

Autre Mat en 2 Coups.

R R, D 3 T, F̈ T', F 3 T̈', C 3 F'
R 4 R', D R, C 3 C̈'

JEU.

1 D 3 F̈ † R 3 F̈' : D' † D
2 C 4 R' † † F̈ et Mat.

V.

Mat en 3 Coups.

R R, D 3 C, F̈ 4 R, f 2 F'
R F, T D

JEU.

1 D 2 C' R 2 D
2 f. F'=C † D où il veut.
3 D 2 R' † et Mat.

VI.

Autre Mat en 3 Coups.

R 3 T', T 4 F̈, F 3 C̈, C 4 F
R C, D 2 T̈, t 2 T, f̈ 2 F̈, c̈ 4 C̈

JEU.

1.

1 C 3 C' t. 3 C : C'=c
2 T 4 F † F R T
3 T F' : † et Mat.

2.

ou D 3 D' †

2 T 4 F ✝ F — D 3 C̈' : F'
3 T F' ✝ — et Mat.

3.

ou R 2 F

2 T 4 D ✝ F — R 3 F
3 T 4 F ✝ — et Mat.

VII.

Autre Mat en 3 Coups.

R 3 T̈', D T̈, F C', C D', d 3 D, c̈ 3 C̈
R T̈, F C̈, Ċ 3 F̈', C 4 R, c̈ 4 C̈'

JEU.

1 F 4 R' : C' ✝ — C̈ 4 R : F'
2 D T' — F 4 D s'l D' ou C 2 F̈ ✝
3 C 2 F̈' ✝ — et Mat.

VIII.

Autre Mat en 3 Coups.

R 4 F, F̈ D, F 3 R, C 3 C
R 4 T', f 3 F'

JEU.

1 F 4 F' — f. 2 F'
2 F 4 C — f. F'=D ou f. D': F̈'=D *
3 C F : D ✝ F — et Mat.

* ou f. D' : F̈'=D

3 C 4 F' ✝ — et Mat.

IX.

Autre Mat en 3 Coups.

R4T̈', T3T', F̈4D', C2D', c̈2C̈, c̈d3C̈', r3R
R4F̈, F̈T', c̈2C̈, c̈d3C̈', f4F', c2C'

JEU.

1 T 3 C' s7 c' f. 3 F'
2 T 4 C f. 2 F'
3 T 4 F̈ † et Mat.

X.

Mat en 4 Coups.

R 4 D, F̈ 3 D, F 4 T̈, C C̈, f̈ 2 F̈
R 4 F̈', d 4 D, c̈ 4 C̈'

JEU.

1 F̈ 3 C̈' c̈. 3 C̈'
2 f̈. 3 F̈ c̈. 2 C̈'
3 C 2 T̈ ou 2 F̈ † R 2 F̈' : f̈'
4 F̈ 4 T̈' † et Mat.

XI.

Autre Mat en 4 Coups.

R 4 C, F̈ 2 D', F R, C 3 F̈, r 4 R', d 3 D
R 4 D, f̈ 2 F̈

JEU.

1 R 4 C' f̈. 4 F̈
2 F 3 F f. 4 F̈'

3 C 4 C̈' f̈. 3 F'

4 F̈ 3 R' † et Mat.

ou f̈. 3 F̈

2 F̈ 4 F̈' f̈. 4 R : r'=r

3 F 4 C r. 4 R'

4 d. 4 R : r' † et Mat.

XII.

Pat ou Partie remise en 4 Coups.

R 2 C̈, C 3 F, ẗ 3 T̈, f̈ 4 F̈

R 4 T̈', ẗ 4 T̈, f̈ 4 F̈, r 3 R', c 2 C'

JEU.

1 C C r. 2 R'

2 C 2 D r. R'=C †

3 R 2 T̈ c. C'=D

4 C 2 C : D' C † perpétuel.

XIII.

Mat en 5 Coups avec r.

R 4 T, T 3 R', F̈ 2 T, F 2 T̈, C 4 D', r 2 R

R 4 F, f 2 F, d 4 D'

JEU.

1 F C̈

2 F 2 F̈

3 F R

4 F 4 C †

5 r. 3 R † et Mat.

XIV.

Mat en 5 Coups par une des T sans les jouer.

R 4 T', T̈ 2 T̈', T T, F 2 T, C̈ 3 F', C 3 T, t 4 T
R T, t 2 T

JEU.

1.	2.
1 C 4 C' Coups forcés.	1 C̈ 2 T' : t' C. forcés.
2 F̈ 3 C	2 C̈ 4 C'
3 R 4 C	3 F̈ 4 D' †
4 R 3 T	4 C̈ 2 F'
5 R 3 C : c' † T et M.	5 C̈ 3 T' † T et Mat.

XV.

Mat en 6 Coups par un † à la découverte.

R 3 C, F̈ 2 F̈', F 4 T̈, C 4 R, d 3 D
R 4 F̈, d 4 D'

JEU.

1 R 3 F̈	R 4 R
2 F 2 F̈	
3 F C̈	
4 F 2 T̈	
5 R 3 C̈	
6 R 4 C̈ † F.	et Mat.

XVI.

Mat en 12 Coups avec c̈

R T, D F̈', C̈C̈', c̈ 2 C̈
R T̈, c̈ 2 C̈, c̈ 3 C̈, c̈ 4 C̈, c̈ 4 C̈', c̈ 3 C̈'

JEU.

1 C̈ 2 R' † D
2 D C̈' †
3 C̈ 3 F'
4 D 2 C̈ : c̈'
5 C̈ 4 R'
6 R 2 C
7 R 3 F
8 R 4 D
9 R 4 R
10 C̈ 3 F̈
11 D 2 T̈'
12 c̈. 3 F̈ : f̈' † et Mat.

XVII.

Mat étouffé en 12 Coups au milieu de l'Échiquier.

RD, DF', T̈R', T2D', FC', C̈3F', C4T, r3R, d3D, f̈3F̈, c3C, t2T', c̈2C̈'

R4D, D4T̈, T̈4C̈, T3F', F̈4F, F4F̈, C̈4F̈', C4C', f̈3F̈, d3D, c3C, d*d*4D', f4F'

JEU.

1 C̈ 2 R' †
2 C̈ 3 C̈' †
3 r. 4 R †
4 D 4 F' : F̈' †
5 t. T'=D †
6 T 4 R' †
7 c̈. C̈'=F̈ †
8 c. 4 F : f'=f †
9 d ou f̈. 4 R : F̈' †=r
10 C̈ 2 R' †
11 T 3 D' †
12 C̈ 3 C' † et Mat.

L'auteur préfère la combinaison suivante qui lui paraît supérieure, et il a raison.

XVIII.

Mat étouffé en 10 Coups au milieu de l'Échiquier.

RT, D2F, T̈4F̈', T3D, F̈4C̈, C̈2F̈', C3R', f̈2F̈
R4R', DC, T̈3T̈', T3C, F̈2F, C̈3T̈, C3C, r3R', c̈4C̈, f̈3F̈, f4F

JEU.

1 T 3 D' † D
2 T 4 F̈ †
3 T 4 D †

4 D 3 F' †
5 C 4 C̈' †
6 D 3 R' †
7 ḟ. 3 F̈ †
8 F̈ 4 F̈² †
9 D 4 R' : F' †
10 C̈ 4 C̈' : c̈' † et Mat.

Le R périt entouré de son artillerie (TT) de sa cavalerie (CC) d'une partie de ses fantassins (PP) et de son général en chef (D).

XIX.

Mat en 7 Coups, par d ou par ḟ (Pions coëffés).

R4C, D2R, TF, FT, F̈2T̈', C̈3C̈, C3T, d2D, ḟ2F̈, r4R', c4C'

R4D, F3F, r3R, rd4R'

JEU.

1.

1 T 3 F' : F'	r. 3 R'
2 d. 3 Dquf' 3 F̈ 2.	r. 2 F̈' : ḟ' = ḟ
3 C 2 F	ḟ. F̈' = T *
4 D 3 F̈ †	T 3 F̈' : D'
5 C 3 R †	T 3 R' : C'
6 F̈ 4 R †	T 4 R' : F'
7 d. 4 R : T² †	et Mat.

* Si au lieu de la T il eût choisi une autre Pièce, Mat en 6 coups.

2.

2 f̈. 3 F̈	r. 2 D' : d'=d
3 C 2 F	d. D'= T ou F 3* ou C 4**
4 D 3 D †	T 3 D' : D'
5 C 3 R †	T 3 R' : C'
6 F̈ 4 R †	T 4 R' : F̈'
7 f̈. 4 R : F' †	et Mat.

3.

3	* F
4 T 3 F	F 2 F' : D'
5 T 3 D †	F 3 D' : T'
6 F̈ 4 R †	F 4 R' : F̈'
7 f̈. 4 R' : F' †	et Mat.

4.

3	** C
4 F̈ 4 F̈'	C 2 C' ou 3 R'
5 F 2 C ou D 3 R : C'	r. 4 F̈ : F'=f̈
6 D 4 R †	f̈. 4 R' : D'=r
7 f̈. 4 R : r' †	et Mat.

XX.

Mat en 3 Coups.

Nous n'avons eu connaissance de ce coup que lorsque l'impression ne permettait plus de le ranger parmi les Mats de la même espèce.

RT̈ ou ailleurs, loin des Pièces, T3D', F̈4T, F4R', c3C R4F

JEU.

1 R à volonté.	R 4 C'
2 F 2 C	4 F ou 4 T *
3 F 3 T †	et Mat.
	* ou 4 T
3 F 3 F †	et Mat.

XXI.

Autre Mat en 3 Coups.

Même observation qu'au précédent.

R 4 F', D 2 T, F̈ 4 C̈, C 2 F̈, f̈ 3 F̈
R 4 R, F 2 F', C 3 T̈', d 3 D', f̈ 3 F̈

JEU.

1 C 3 D : d' †	F 3 D' : C'
2 D 2 T̈ †	C 4 F̈ couvre.
3 D 2 C †	et Mat.

FIN DES COUPS DE M. GROSDEMANGE,
notre *Aug.* D'ORVILLE.

OUVERTURE
D'UNE PARTIE D'ÉCHECS
ET PLUSIEURS MATS

PAR FEU FRANKLIN POIRSON MON FILS

ET MON COLLABORATEUR

L'Ouverture et les Mats qui suivent sont de feu mon fils Franklin POIRSON.

Par ses avis sensés, il avait perfectionné la *Notation technique*, motif pour lequel il était juste de lui donner part à l'invention.

Le mérite de ce bon jeune homme ne se bornait pas à bien jouer aux Échecs; il y serait cependant parvenu à une grande force.

Voué au culte des Muses, il réussissait dans la poésie légère. Ses nombreux amis conservent une foule de ses productions que n'eussent pas désavouées nos bons chansonniers.

Il avait traduit plusieurs Odes d'Horace en couplets qui en rendaient le sens avec une piquante originalité; ses refrains présentaient le sujet de la pièce avec autant de précision que d'esprit et de grâce.

Mais, tout en cultivant la bonne littérature, il fit mieux.

Docteur en médecine, attaché au service de santé dans le 20e régiment d'infanterie légère, il sut en 1832, par une heureuse inspiration, y arrêter tout-à-coup les ravages du choléra.

Trop de fatigues minèrent, détruisirent alors sa constitution. Moins de trois ans après, il fut ravi à sa famille dont il était l'espoir, le 11 mars 1835, âgé de 32 ans.

O mon fils, ô mon ami, lorsque ton souvenir déchirant vient assaillir mon cœur, je sens, hélas! combien tu étais digne d'être pleuré......

Q. Poirson-Prugneaux.

Lorsque j'écrivais ces tristes lignes, je ne me croyais pas à la veille d'être frappé d'un coup non moins cruel : le 6 avril 1848, ma fille bien aimée, ma chère Nestorine, fut enlevée à ma tendresse, à celle de son mari le docteur L. Turck, de ses enfans et de son frère.

Grand Dieu ! devait-elle réunir toutes les perfections, toutes les vertus qui la distinguaient, pour que nous fussions si tôt et si douloureusement séparés d'elle ?

O vous, ames sensibles, qui savez compâtir aux afflictions d'autrui, plaignez-nous tous ! plaignez, ah ! plaignez surtout le plus malheureux des pères !

OUVERTURE
D'UNE PARTIE D'ÉCHECS.

Au 1[er] trait, la DÉF. pousse 2 pas d.. 4 D.

—

1 r..4 R	(1) d..4 D
2 r. 4 R'	d. 4 D' (2)
3 ou f̈..4 F̈ Chap. I.	
ou f. 3 F Chap. II.	

CHAPITRE I.

1[er] ESSAI.

3 f̈..4 F̈	f..4 F
4 C̈ 3 F̈	F 4 C̈'
5 F̈ 4 F	ou r. 3 R § 1.
	ou autrement que r. § 2.

§ 1.

5	r. 3 R
6 f. 3 F	ẗ. 3 T̈ou Ɑ. 3 D' 2e Essai.

---

(1) L'auteur s'aperçut, en jouant cette Partie, qu'au 12e coup chacun avait son jeu d'un côté de l'échiquier, et que l'avantage était pour la DÉF.

(2) Franklin POIRSON avait pensé que ce début n'existait dans aucun traité : c'était une erreur. COZIO, dont il n'avait pu acquérir la moindre connaissance, a deux chapitres dans lesquels il commence de même. Nous les donnerons en Notes après les Essais qui suivent.

7	f. 4 D : d' = d	f. 4 D : d' = d
8	R F̈ ⋈ T̈ C̈	F̈ 4 F
9	d. 3 D	

§ 2.

5		Autrement que r. 3 R et que ẗ. 3 T̈
6	F̈ 2 F̈' : f̈' †	R 2 F̈ : F̈'
7	C̈ 4 C̈' +	R R
8	D 4 C̈ : F'	

2e ESSAI.

6	f. 3 F	d. 3 D'
7	F̈ 3 C	c..4 C
8	f. 4 F	t. 3 T
9	C 3 F	D 3 C
10	t..4 T	c. 4 C'
11	C 4 R	C 3 F
12	F 2 T	C 4 D'
13	F̈ C	R F ⋈ T D
14	t. 4 T'	D 3 F
15	C 4 C̈'	F 4 T̈
16	R C̈ ⋈ T̈ F̈	C 2 R' †
17	R T̈	C 4 F̈' : f̈'
18	D 4 T sq D'	D 2 C
19	C̈ R	ẗ. 3 T̈
20	C̈ 3 F̈	c̈. 4 C̈
21	c̈. 3 C̈	F̈ 3 F̈' : C' †

22	C̈ 3 F̈ : F'	C 2 R'
23	R 2 C̈	ö. 4 C̈'
24	D D	c̈. 3 F̈' : C̈' = f̈
25	T̈ 3 F̈ : f̈'	C 4 D'
26	c. 3 C	F 2 C̈
27	F 2 C	C 3 F̈' : T̈'
28	D 3 F̈ : C̈'	D 3 F̈' : D' †
29	R 3 F̈ : D'	f̈. 3 F̈
30	r. 3 F' : f̈' = f̈	C 3 F̈ : f̈'
31	F̈ 2 T	T Ḟ
32	F 3 F̈' : C̈'	F 3 F̈ : F'
33	T R	F 4 D' † T

Perdu.

3e ESSAI.

Les six premiers traits comme dans le 2e Essai.

7	t..4 T	C 3 F
8	F̈ 2 T	D 3 C
9	f. 4 F	C 4 D'
10	C 3 T	C 2 R'
11	D 3 C s7 D'	D 3 C' : D'
12	F̈ 3 C : D'	C 4 F̈' : f̈'
13	R C̈ ⋈ T̈ F̈	R F ⋈ T D
14	C̈ 4 C̈'	C 2 R' †
15	R T̈	ou C 4 D' § 1.
		ou F 4 T̈ § 2.

§ 1.

15	C 4 D'
16 F̈ D	F D' : F̈'
17 C 2 F̈' : f̈'	T R
18 C̈ T̈' : T̈'	F 2 R'

§ 2.

15	F 4 T̈
16 C 2 F' : f̈'	F̈ 2 F̈ : C̈'
17 T 2 F̈' : F'	C 3 T̈
18 T L F̈ sur une case convenable.	

Partie à peu près égale.

Selon l'auteur, elle est *mauvaise et criblée de fautes*.

CHAPITRE II.

4e ESSAI.

1 r..4 R	d..4 D
2 r. 4 R'	d. 4 D'
3 f. 3 F s/ d'	d. 3 D'
4 D 3 F̈	C 3 F
5 D 3 R	D 4 D
6 f̈..4 F̈	F 4 F̈
7 C̈ 3 F̈	r. 3 R (*)

(*) Au 7e coup, si au lieu de r. 3 R il eût roqué, ç'aurait été mal joué.

8 c..4 C	t..4 T
9 F 3 T	t. 4 C' : c'=c
10 f. 4 C' : c'=c	T 3 T' : F'
11 C 3 T : T'	F̈ 4 C' : c'
12 T F	F̈ 3 T' : C'
13 T 3 F	

Cette combinaison avait l'assentiment de l'auteur, qui trouvait *belle la Partie* arrivée à ce point, avec avantage pour la Déf.

N. B. Les Chap. L et LI du livre additionnel de Cozio ont du rapport avec l'Ouverture qui précède; mais ils ne sont pas conduits de la même manière. Les voici :

L.

1 r.. 4 R	d..4 D
2 r. 4 R'	d. 4 D'
3 f̈..4 F̈	f.. 4 F
4 C̈ 3 F̈	C 3 F
5 d. 3 D	r. 3 R
6 F̈ 2 R	ou F 2 D § 1.
	ou C̈ 2 R § 2.

§ 1.

6	F 2 D
7 R C̈ × T̈ F̈	D 2 F puis roquera.
	Bonne Déf.

JEU.

1 D F' †	T F : D'
2 C̈ 2 D' †	R T
3 T 2 T' : t' †	R 2 T : T'
4 T̈ T †	et Mat.

V.

En 7 Coups, fait en jouant.

(A Montpellier, 1835.)

RC̈, D4D', TR, F̈3F̈, F2D, ẗ4T̈, c̈2C̈, f̈2F̈, f2F, c2C, t2T

R2R, D2T, T̈T̈, TD, F̈3D, ẗ2T̈, c̈3C̈, f̈4F̈', r4R, f4F, c2C, t3T

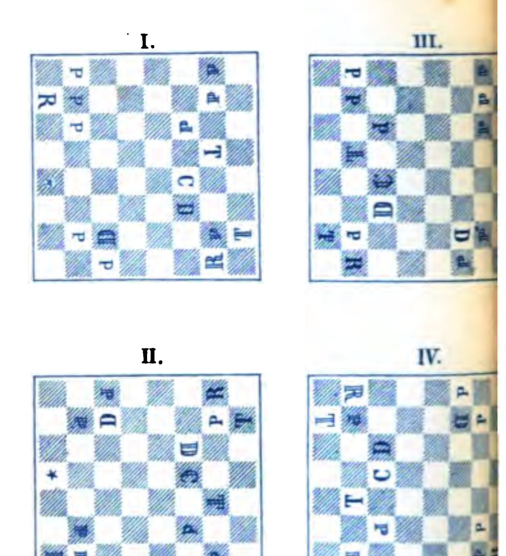
JEU.

1 F 4 F̈ : f̈'	D C
2 F 4 R' : r'	F 4 R : F'
3 T 4 R : F̈' †	R 3 F̈
4 D 3 R' †	R 2 C̈
5 D 2 R' †	R 3 T̈
6 T 4 T̈' †	ë. 4 T̈ : T'=t
7 D 3 F̈' †	et Mat.

Nota. Il ne s'agit pas de savoir si on pouvait se défendre autrement; le coup est donné comme il fut exécuté.

MAT en trois coups

représenté de 4 manières. (F. P.)



L'astérisque ✶ placé sur la case de la D indique le Jouer,
Noir soit Blanc, qui a le trait.

Ce coup est noté dans l'ouvrage : les 8 parties n'ont besoin
de la même description.

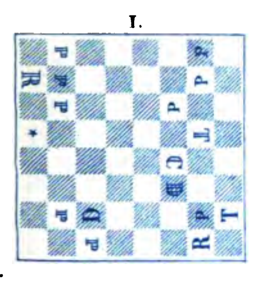
Les Lecteurs observeront que les petits Echiquiers de ce côté
correspondent à ceux qui sont à la page suivante, N.° par N.°

Forme irrégulière du même MAT

dessiné en substituant les pièces Noires aux Blanches, et les Blanches aux Noires, sur les mêmes Cases.

4 autres manières.

I.



III.



II.

IV.



L'astérisque ✶ *marque ici la case du R, qui est celle de sa couleur, et non de la D; c'est afin d'employer la même notation.*

Le dessin du coup est tracé au rebours de la manière usitée.

Tout coup d'Echecs est donc susceptible de recevoir jusqu'à 8 aspects différens, en conservant la même Notation technique.

EN COMBIEN DE MANIÈRES PEUT SE FIGURER UN COUP D'ÉCHECS.

Les huit petits dessins litographiés qui se trouvent sur autant d'échiquiers, dans l'estampe ci-jointe, représentent le même Mat, tel qu'il a déjà été précédemment décrit page 307, III.

De ces huit dessins, quatre sont nommés *réguliers*, parce qu'on s'y est conformé à l'usage universellement suivi de mettre la D à la case de sa couleur : ce sont ceux de la page à main gauche.

Les quatre autres, tracés sur la page à main droite, se nomment *irréguliers*, parce qu'on y suppose que la case du R est celle de sa couleur, contrairement à la pratique généralement adoptée. (*)

(*) Croirait-on qu'il a été de mode, à une certaine époque, de mettre le R sur la case de sa couleur? On en voit la preuve en diverses éditions de l'*Académie des Jeux*. Celle de 1739, page 283, celles de 1718 et 1725, disent : « On place le R au milieu sur la quatrième case » blanche, si c'est le Roi blanc : le Roi noir se met sur la » case noire. » Il est certain que cela ne changeait essentiellement rien à la conduite du jeu. Toutefois on a bien fait de rétablir l'ancienne coutume, admise chez tous les peuples, d'asseoir la D sur la case de sa couleur.

D'après cela, il est évident que, pour commencer l'exécution d'un coup, le premier joueur peut avoir les Pièces noires, comme au nº I, ou les blanches, comme au nº II de la Planche. Ces deux combinaisons appartiendront au joueur placé à gauche.

Si le premier joueur est placé à droite, il peut avoir les Pièces blanches, comme au nº III, ou les noires, comme au nº IV.

On marque, par l'astérisque placé à la case de sa D, celui des joueurs qui a le trait.

Les quatre autres faces irrégulières sont autrement disposées. Au nº I, le premier joueur, placé à gauche, a les Pièces blanches, au nº II, il a les noires. Lorsque le premier est à droite, ses Pièces sont les noires au nº III, et les blanches au nº IV.

Alors l'astérisque qui dénote que le joueur a le trait, est à la case du R.

Malgré cette diversité de positions, chacune des faces du coup a le même Jeu, détaillé par la même Notation technique, ainsi qu'il suit :

1 C 4 C' † R T

2 D 3 T' † c.*3 T : D'=t
3 T 2 T' † et Mat. (*)

On voit que cette Notation est invariable pour les huit façons identiques dont s'exécute le Jeu. Tout autre système exige huit Notations différentes pour aboutir à une semblable issue ; par conséquent aucun n'a l'avantage d'offrir la généralité réservée à la *Notation technique*.

(*) Sans doute il n'y a pas nécessité absolue de supposer au R la case de sa couleur, si on veut travestir les Pièces blanches en noires, et réciproquement ; mais alors il y aura lieu de modifier légèrement la Notation technique pour décrire les différens traits à exécuter. Ce sera de désigner comme appartenant au R, les Pièces et Pions qui, dans le dessin primitif, étaient à la D, et conséquemment d'attribuer à celle-ci les Pièces et Pions du R. Ainsi les mouvemens du coup dont il s'agit, recevront l'indication suivante :

1 C̈ 4 C̈' † R T̈
2 D 3 T̈' † c̈. 3 T̈ : D'=ẗ
3 T̈ 2 T̈' † et Mat.

Peut-on quelque chose de plus simple ?
Conclusion.

Changer la couleur des Pièces et des Pions, sans les changer de place, c'est faire passer du côté du R tout ce qui appartenait à la D, et réciproquement du côté de la D tout ce qui appartenait au R.

Ce seul exemple suffit pour démontrer l'inutilité de désigner chacun des deux joueurs par la couleur de ses Pièces. Qu'on prenne dans le premier auteur venu, soit une partie entière soit une fin de partie; qu'à chaque trait on se serve des Pièces noires pour exécuter les mouvemens assignés aux blanches, le résultat ne différera point de celui qui est énoncé.

Chacun des deux antagonistes ne peut être exactement caractérisé que par l'ordre dans lequel il a le droit de jouer. S'il joue le premier, on dit *qu'il a le trait*. Le second ne l'a pas; il est forcé de subordonner ses mouvemens à ceux de son adversaire.

EST-IL AVANTAGEUX DE FIGURER LES COUPS D'ÉCHECS SUR DE PETITS ÉCHIQUIERS ?

Je ne le pense pas. Voici mes raisons.

Les deux pages litographiées qui précèdent cet article démontrent qu'on a huit manières de représenter les Pièces et les Pions dont se compose chaque coup d'échec. Si on retrace une seule de ces manières, on en omet sept autres. L'usage adopté, en offrant uni-

quement aux regards la combinaison qui fait triompher la Partie du joueur des Pièces blanches, par exemple, est donc tout-à-fait incomplet, et donne du jeu d'Échecs une idée fort inexacte.

Lors même qu'on ne voudrait figurer que les quatre façons régulières de retracer un coup quelconque, il faudrait, en publiant des recueils, quadrupler à peu près les frais d'impression. M. Alexander a décrit 2000 Mats ou Pats dans son ouvrage ; pour ne rien passer sous silence, il y aurait 8000 dessins à y faire, et 8000 notations à indiquer. Ce serait quatre volumes au lieu d'un seul.

Mais les coups sont-ils mieux connus lorsqu'on les voit dessinés ?

Je me permettrai de dire que non.

Les dessins peuvent plaire aux amateurs. Les images amusent, non-seulement les enfans, mais encore les jeunes et les vieux. J'avoue que j'applaudis d'abord sans réserve aux tableaux dont MONTIGNI décora ses *Stratagèmes des Échecs* ; je me fis litographier de petits échiquiers pour les copier et pour dessiner

de même STAMMA et d'autres collections plus ou moins nombreuses.

Cependant l'expérience amena la réflexion. Que sont au fond ces tableaux? Pas autre chose que l'indication des cases où il faut placer les Pièces et les Pions dont les coups se forment. Cette indication n'est pas mieux donnée par des dessins que par le discours écrit. L'un ou l'autre procédé ne dispense point de disposer, sur l'échiquier des joueurs, ces Pièces et ces Pions pour les mettre en mouvement suivant la nécessité de la Partie.

Il y a plus. Les petits tableaux ont pour effet ordinaire d'exciter la paresse d'esprit. On arrange machinalement les Pièces sur le grand échiquier sans se rendre le moindre compte de la situation des cases où on les met ; en sorte qu'au lieu d'apprendre à connaître l'échiquier, on reste par là toujours à l'ignorer, et on perd ainsi tout le fruit qui devait résulter de la pratique des Mats.

Les indications présentées dans le discours écrit, ont l'avantage incontestable d'éveiller, de provoquer l'attention requise pour faire des progrès. Sans application il est impos-

sible d'acquérir de la science, et avec les dessins on se passe d'application.

J'ai donc bien fait de me soustraire à l'emploi des *Diagrammes*. Le Jeu des Échecs n'y perd rien, et les Amateurs ne refuseront peut-être pas de se procurer, moyennant un prix modique, un ouvrage qui contient beaucoup plus de matières que si on l'eût rempli d'images plus ou moins fantasques, à peu près inutiles à leurs plaisirs et à leurs progrès.

PROBLÈME DU CAVALIER.

L'objet de ce Problème est de faire successivement parcourir par le Cavalier les 64 cases de l'échiquier sans qu'il se pose deux fois sur la même.

Jusqu'à présent personne que je sache n'y avait appliqué de Notation. On s'était borné à mettre des numéros indiquant l'ordre des mouvemens. Je crois qu'il est utile de marquer à quelle case le Cavalier arrive. C'est le moyen de familiariser le joueur avec la marche de cette Pièce.

Dans son circuit le Cavalier suit une ligne brisée dont les portions décrivent des angles obtus, droits ou aigus, et quelquefois vont en ligne droite.

.. en avant de la désignation de la case marquera l'angle obtus.

: l'angle droit.

. l'angle aigu.

— la ligne droite.

I. Solution par Moivre, géomètre français réfugié en Angleterre.

* 1 C T’	9..4 T̈’	17..2 R	**25 : 3 F’
2..3 C’	10..2 C̈’	18 : C̈	26 : 4 T’
3..4 T	11.. R’	19..3 T̈	27..3 C
4..2 C	12--2 F’	20..4 C̈’	28 . T
5.. D	13 : 3 T’	21 : 2 T̈’	29..2 F
6..2 F̈	14..4 C	22.. F̈’	30.. R
7 . T̈	15 : 2 T	23..2 D’	31..2 C̈
8..3 C̈	16 : F	24 . C’	32..4 T̈
—	—	—	—
33..3 C̈’	41..4 C’	49 : C̈’	57 . 3 R’
34 . T̈’	42..3 T	50 : 2 R’	58 : 4 F̈
35..2 F̈’	43 : C	***51..4 F̈’	59 : 3 D
36.. D’	44..2 D	52 : 3 R	60 . 4 F
37 . 2 C’	45.. F̈	53 . 4 F	61 . 4 R
38 : 3 D’	46 : 2 T̈	54 : 4 R’	62 . 3 F
39 : F’	47..4 C̈	55 . 3 F̈	63 . 4 D’
40 : 2 T’	48 : 3 T̈’	56 : 4 D	64..3 F̈’

* Première période, du 1er au 24e saut.

** 2e, du 25e au 50e.

*** 3e, du 51e au 64e.

Cette méthode, la plus jolie de toutes, est simple et fort ingénieuse. Il y a 2 manières de jouer le 62e saut. Moivre le place 3 F̈, et le 64e vient alors 3 F; c'est un détour qui rompt l'uniformité du circuit suivi depuis le 51e saut. Je préfère celui d'Ozanam. — Les trois périodes sont à remarquer.

II. Solution par l'académicien de Mairan, savant distingué.

1 C 4 D'	9 : C̈'	17 .. 2 F	25 . 2 T̈'
2 -- 3 F	10 .. 3 T̈'	18 . R	26 .. F̈'
3 . C	11 .. 4 C̈	19 . 3 D	27 -- 2 D'
4 .. 3 T	12 : 2 T̈	20 -- 2 F̈	28 : 3 C'
5 .. 4 C'	13 .. F̈	21 . T̈	29 . T'
6 : 2 T'	14 -- 2 D	22 .. 3 C̈	30 . 2 F'
7 .. F'	15 : 3 C	23 : 4 T̈'	31 : 3 T'
8 .. 2 R'	16 . T	24 . 3 F̈'	32 .. 4 C
—	—	—	—
33 : 2 T	41 .. 2 F̈'	49 : 2 C̈	57 : 3 R'
34 .. F	42 .. D'	50 : 4 T̈	58 : 4 D
35 .. 2 R	43 : 2 C'	51 : 4 F̈'	59 . 3 Ḟ
36 : C̈	44 : 4 F'	52 : 2 C̈'	60 : 4 R'
37 : 3 T̈	45 : 4 T	53 : R'	61 .. 4 F
38 : 4 Ḟ	46 .. 2 C	54 .. 3 D	62 . 4 T'
39 -- 3 C̈'	47 : D	55 . 4 R	63 : 3 F'
40 .. T̈'	48 : 3 R	56 : 4 C̈'	64 C'

Les trois premiers sauts se font en ligne droite,
ainsi que les 13, 14 et 15[e] sauts,
les 19, 20 et 21,
les 26, 27 et 28,
les 38, 39 et 40.

La méthode de Mairan présente de curieuses particularités. Les angles droits y sont fréquens.

III. Solution de Montmort, mathématicien.

1 C T̈'	9 : 4 T̈	17 : 4 Ḟ	25 .. 4 C̈'
2..2 F̈'	10 .. 3 Ḟ	18 .. 3 D	26 .. 3 R'
3.. D'	11 .. 4 D	19 : 4 C	27 .. 4 F'
4..2 C'	12 .. 3 C	20 : 2 T	28 : 3 T
5 . 4 T'	13 . T	21 .. F	29 : C'
6..3 F'	14 .. 2 F	22 .. 2 R	30 .. 2 D'
7..4 R'	15 .. R	23 : C̈	31 .. F̈'
8 : 3 C̈'	16 : 2 C̈	24 .. 3 T̈	32 . 2 Ṫ'
—	—	—	—
33 . 3 F̈'	41 ..3 C'	49 . 3 F	57 .. 3 C̈
34 . 4 T̈'	42 . T'	50 . 4 T	58 . T̈
35 . 2 C̈'	43 .. 2 F'	51 . 2 C	59 : 2 F̈
36 . 4 F̈'	44 . R'	52 . 4 F	60 . 4 C̈
37 : 3 T̈'	45 . 3 D'	53 : 3 T	61 : 2 T̈
38 : C̈'	46 : F'	54 : C	62 : F̈
39..2 R'	47 : 2 T'	55 .. 2 D'	63 . 3 R
40 : 4 D'	48 – 4 C'	56 : 4 R	64 D

Les 47, 48, 49e sauts sont en ligne droite.

IV. Solution d'Euler, grand géomètre.

1 C T̈	9.. R'	17 : C	25 . 4 D'
2..2 F̈	10 : 2 C̈'	18..3 T	26 . 3 F
3.. D	11 . 4 F̈'	19..4 C'	27 . 4 R
4..2 C	12 . 3 T̈'	20 : 2 T'	28 . 4 F'
5..4 T	13..4 C̈	21 : F'	29 . 3 D
6..3 C'	14 : 2 T̈	22..3 D'	30 . 4 R'
7 . T'	15.. F̈	23 : 4 F	31 : 3 F̈
8..3 F	16..2 D	24 . 3 R	32 . 4 T̈
—	—	—	—
33..2 C̈	41..2 F̈'	49 : 2 T	57 – C̈'
34.. R	42 . T̈'	50 .. F	58 – 2 R'
35..2 F	43 . 3 C̈'	51 : 2 R	59 : 3 F'
36 . T	44 : F̈'	52 : C̈	60 . 4 D
37..3 C	45..2 D'	53..3 T̈	61 . 3 R'
38..4 T	46 : C'	54..4 C̈'	62 : 4 F̈
39..2 C	47..3 T'	55 . 2 T̈'	63 . 4 T̈'
40.. D'	48 : 4 C	56 . 3 F̈'	64..3 C̈

Les sauts 57, 58, 59 sont en ligne droite. La case 64 est distante de la première d'un saut de Cavalier.

V. Solution de Monneron,
qui a complété l'art. Échecs de l'*Encyclopédie*.

1 C T̈'	9 : 3 D'	17 .. 4 C	25 . C̈
2..2 F̈'	10 : 2 C'	18 : 2 T	26 . 3 F̈
3 : 4 R'	11 : D'	19 .. F	27 . 2 T̈
4 : 4 C̈	12 : 3 R'	20 — 2 R	28 .. F̈
5..3 T'	13 : 2 C̈'	21 : 3 C̈	29 .. 2 D
6 . C̈'	14 : 4 T̈'	22 . T̈	30 .. 4 F
7 . 3 F̈'	15 .. 4 F̈	23 . 2 F̈	31 . 4 T
8 . R'	16 .. 4 D'	24 . 3 T̈	32 .. 3 C
—	—	—	—
33 . T	41 : 4 R	49 .. 4 C̈'	57 . C'
34..2 F	42 . 2 C	50 .. 2 T̈'	58 . 3 F'
35 : 4 D	43 : R	51 .. F̈'	59 . 2 T'
36 : 4 C'	44 : 3 D	52 — 2 D'	60 .. F'
37..3 T	45 : 2 C	53 : 3 C'	61 .. 2 R'
38 . 2 C	46 : 4 T	54 . T'	62 .. 4 F̈'
39 . 3 F	47 .. 4 F'	55 . 2 F'	63 .. 4 T̈
40 . D	48 .. 4 R	56 . 3 T'	64 .. 3 C̈'

Après les 64 sauts, le C se trouve à un saut de la case d'où il est parti, comme dans la Solution d'Euler.

VI. SOLUTION par un Malabare. (*Encyclopédie*).

Le Cavalier finit sa course à la case voisine de celle d'où il est parti.

1 C 4 R'	9 .. 4 F'	17 . T̈'	25 .. 3 T
2 . 4 C̈	10 : 4 T	18 . 2 F̈'	26 : C
3 – 3 F̈'	11 : 2 C	19 . 3 T̈'	27 .. 2 D
4 : R'	12 — 3 D	20 : C̈'	28 .. F̈
5 .. 2 F'	13 : 4 F̈	21 .. 2 R'	29 . 2 T̈
6 . T'	14 . 2 C̈	22 .. F'	30 : 3 F̈
7 : 3 C'	15 .. 4 T̈	23 : 2 T'	31 : R
8 . 2 D'	16 .. 3 C̈'	24 .. 4 C'	32 .. 2 F
—	—	—	—
33 . T	41 .. 4 C̈'	49 . C'	57 .. 2 F̈
34 .. 3 C	42 .. 3 T̈	50 -- 3 F'	58 : D
35 .. 4 T'	43 : C̈	51 : 4 D	59 : 3 F
36 .. 2 C'	44 .. 2 R	52 .. 4 F̈'	60 : 4 R
37 : D'	45 .. F	53 . 2 C̈'	61 . 3 D'
38 . 3 R'	46 : 2 T	54 .. 4 T̈'	62 : 4 F
39 : 2 F̈'	47 .. 4 C	55 .. 3 C̈	63 . 3 R
40 : 2 T̈'	48 . 3 T'	56 . T̈	64 . 4 D'

VII. Solution

du Dictionnaire des Mathématiques.

1 C T̈	9 .. R'	17 : 2 C	25 . 4 D'
2 .. 2 F̈	10 : 2 C̈'	18 .. 3 T	26 . 3 F
3 .. D	11 . 4 Ḟ'	19 .. 4 C'	27 . 4 R
4 .. 2 C	12 . 3 T̈'	20 : 2 T'	28 . 4 F'
5 .. 4 T	13 .. 4 C̈	21 : F'	29 . 3 D
6 .. 3 C'	14 : 2 T̈	22 .. 3 D'	30 . 4 R'
7 . T'	15 .. F̈	23 : 4 F	31 : 3 F̈
8 .. 2 F'	16 .. 2 D	24 . 3 R	32 . 4 T̈
—	—	—	—
33 .. 2 C̈	41 .. 2 F̈'	49 : 2 T	57 : 3 F'
34 .. R	42 . T̈'	50 .. F	58 -- 2 R'
35 .. 2 F	43 . 3 C̈'	51 -- 2 R	59 . C̈'
36 .. T	44 : F̈'	52 .. 3 C̈	60 . 3 F̈'
37 . 3 C	45 .. 2 D'	53 .. 4 T̈'	61 . 2 T̈'
38 .. 4 T'	46 : C'	54 : 4 F̈	62 .. 4 C̈'
39 .. 2 C'	47 .. 3 T'	55 . 3 R'	63 .. 3 T̈
40 .. D'	48 .. 4 C	56 . 4 D	64 C̈

Ainsi le C vient finir sa course à la case voisine de celle d'où il est parti, comme dans la précédente Solution.

VIII. SOLUTION par VANDERMONDE, géomètre célèbre, d'après M. TROUPENAS.

1 C 4 R	9 . F'	17 , 4 D'	25 . 2 F̈'
2 : 4 F'	10 : 2 T'	18 : 4 F̈	26 . T̈'
3 : 2 D'	11 : 4 C'	19 . 2 R	27 . 3 C̈'
4 : C'	12 .. 3 D'	20 : 4 D	28 . F̈'
5 . 3 T'	13 : R'	21 : 4 F̈'	29 : 2 T̈'
6 . 2 F'	14 .. 2 C̈'	22 : 2 R'	30 : 4 C̈'
7 . . T'	15 . 4 T̈'	23 : C̈'	31 .. 3 R'
8 . 3 C'	16 .. 3 F̈'	24 . 3 T̈'	32 : D'
—	—	—	—
33 .. 2 C'	41 . 2 F	49 .. 2 C̈	57 . F̈
34 . 4 T'	42 . T	50 . 4 T̈	58 : 2 T̈
35 .. 3 F'	43 . 3 C	51 : 3 F̈	59 : 4 C̈
36 . 4 R'	44 . F	52 . C̈	60 .. 3 R
37 : 4 F	45 : 2 T	53 . 3 T̈	61 : D
38 : 2 D	46 : 4 C	54 : 2 F̈	62 .. 2 C
39 : C	47 .. 3 D	55 . T̈	63 . 4 T
40 . 3 T	48 : R	56 . 3 C̈	64 .. 3 F

Le Cavalier parvenu à la 64e case, est éloigné de la 1re d'un saut de C, comme dans la solution d'EULER.

IX. Solution par Collini, secrétaire de Voltaire.

1 C F̈	2 : 2 T̈	3 :. 4 C̈	4 .. 3 T̈'
5 : 2 C̈'	6 .. 2 R'	7 .. F'	8 : 2 T'
9 .. 4 C'	10 .: 3 T	11 : C	12 : 2 D
13 .. 4 T	14 : 3 D'	15 : 4 F̈'	16 – 3 R
17 : D	18 .. 2 C	19 .. 4 T	20 .. 3 C'
21 . T'	22 .. 2 C'	23 .. R'	24 .. 2 C'
25 .. 4 T̈'	26 .. 3 C̈	27 . T̈	28 .. 2 C̈
29 .. 4 R	30 . 3 F̈'	31 .. 4 D'	32 : 3 F
33 – 2 R	34 : C̈	35 .. 3 T̈	36 .. 4 C̈'
37 : 2 T̈'	38 .. F̈'	39 .. 2 D'	40 : C'
41 .. 3 T'	42 .. 4 C	43 : 2 T	44 : F
45 .. 3 D	46 : 4 F'	47 : 3 R'	48 – 4 F
49 : 2 C̈	50 .. R	51 .. 2 F	52 . T
53 .. 3 C	54 .. 4 T'	55 .. 2 C'	56 .. D'
57 .. 2 F̈'	58 : T̈'	59 .. 3 C̈'	60 : 4 T̈
61 : 3 F̈	62 .. 4 R'	63 . 3 F'	64 4 D

Combinaison fort élégante.

X. Solution par Ciccolini, savant italien.

(T. 8.)

1 C 4 R	2 .. 3 C̈	3 . T̈	4 . 2 F̈
5 .. 3 T̈	6 : C̈	7 : 2 R	8 .. 4 F̈
9 .. 4 T̈'	10 .. 2 C̈'	11 : R'	12 : 3 F'
13 : 2 T̈'	14 : 4 C̈'	15 : 3 R'	16 . F̈'

17 .. 2 D'	18 : 4 F'	19 . 3 T'	20 . C'
21 . 3 F'	22 . D'	23 .. 2 C'	24 .. 4 T'
25 .. 4 C	26 : 2 D	27 : C	28 . 3 T
29 . 2 F	30 . T	31 .. 3 C	32 – 4 D
33 : 4 F̈'	34 : 2 R'	35 . C̈'	36 . 3 T̈'
37 . 2 F̈'	38 . T̈'	39 .. 3 C̈'	40 . 4 R'
41 .. 4 C̈	42 : 2 T̈	43 : Ḟ	44 . 3 R
45 . 2 C̈	46 .. 4 T̈	47 . 3 F̈	48 . R
49 . 3 D	50 : F	51 . 2 T	52 .. 4 C
53 : 4 D'	54 .. 2 F'	55 .. T'	56 .. 3 C'
57 .. 4 T	58 .. 2 C	59 . D	60 – 3 F
61 – 4 C'	62 : 2 T	63 : F'	64 – 3 D'

XI. Autre Solution du même. (T. 20.)

1 C 4 R	2 – 4 F'	3 : 3 T'	4 . C'
5 – 3 F'	6 – 2 R'	7 : C̈'	8 . 3 T̈'
9 . 2 F̈'	10 . T̈'	11 .. 3 C̈'	12 : 4 R'
13 : 2 D'	14 .. F̈'	15 . 2 T̈'	16 : 3 F̈
17 . R'	18 .. 2 C̈'	19 : 4 T̈'	20 .. 4 F̈
21 : 2 R	22 : 3 C̈	23 . T̈	24 : 2 F̈
25 . 4 C̈	26 . 2 T̈	27 : F̈	28 . 3 R
29 : 2 C̈	30 .. 4 T̈	31 – 4 F'	32 – 4 D
33 .. 3 C	34 . T	35 . 2 F	36 . 3 T
37 : C	38 : 2 D	39 .. 4 F	40 : 4 T'
41 .. 2 C'	42 : D'	43 .. 3 R'	44 .. 4 C̈'
45 .. 3 T̈	46 . C̈	47 .. 3 F̈	48 . Ṙ

49 . 3 D	50 : F	51 : 2 T	52 .. 4 C
53 .. 4 D'	54 . 2 F'	55 . T'	56 .. 3 C'
57 .. 4 T	58 .. 2 C	59 . D	60 -- 3 F
61 -- 4 C'	62 -- 2 T'	63 : F'	64 -- 3 D'

Ces deux dernières solutions viennent du traité composé en italien par Ciccolini, sous le titre *Del Cavallo degli scacchi*. L'ouvrage a 66 pages de texte outre 25 tableaux divers, dont plusieurs représentent la ligne brisée suivie en plusieurs sens par le Cavalier. Il a été imprimé à Paris in-4° en 1836, et roule uniquement sur le problème dont il s'agit ici. L'auteur a mis en pratique un système assez ingénieux dont je vais dire un mot.

Il divise l'échiquier en 4 carrés de 16 cases chacun. Il aurait bien fait de les désigner ainsi : *Carré du R*, *Carré du R'*, *Carré de la D*, *Carré de la D'*; cela eût peut-être mis plus de clarté dans ses explications.

Dans le 3e tableau, on voit tracées sur chacun de ces carrés les figures de 2 losanges semblables, mais tournés en divers sens, et 2 carrés parfaits, dessinés moitié en noir, moitié en rouge, se croisant et s'entrelaçant de manière à représenter fidèlement la route que le Cavalier devrait suivre pour passer succes-

sivement sur les 16 cases du carré. De là, par ses combinaisons, l'auteur réussit à résoudre le problème d'une multitude de manières et à terminer la course du Cavalier au 64e trait, en sorte qu'il pût rentrer naturellement, si on voulait, sur la case d'où il est parti en premier lieu.

Ciccolini établit qu'il y a 1024 cas susceptibles de conduire ainsi le Cavalier en 64 caracoles, à partir d'une case quelconque jusqu'à une dernière autre case alors éloignée de la première du saut assigné au Cavalier. Il en donne plus de 300 formules numériques, dans lesquelles je ne veux pas m'embarquer; cela me mènerait trop loin. Il est fâcheux que cet auteur n'ait point le mérite d'être toujours intelligible. Ses explications obscures empêcheront peut-être encore long-tems d'apprécier sa découverte de la machine du mouvement intrinsèquement continuel, ou mouvement perpétuel, selon la dénomination adoptée, dit-il, mal à propos.

On peut appliquer au *Problème du Cavalier* la remarque de la page 311 à la note. Chaque solution peut prendre huit aspects différens, quoique identiques.

XII. Solution du Palamède, juin 1842.

Huit vers alexandrins dont la clef est dans la marche du cavalier. Le point de départ est la case où est le C.

L'originalité de la forme et de l'idée d'exprimer un problème curieux par les mots épars de huit vers didactiques, m'a paru piquante et mériter l'attention des amateurs.

qu'an	d'allure	pourtant	ou	coursier	fuis	fois	tous
mais	noir	même	et	Quatre	en	ne	ta
toujours	Tremble	blanc	peut	trace	ton	sens	seize
monde	faire	Change	point	Galoper	pas	propre	repasse
parvenir	abîme	cheval	Franchir C	marqué	Tu	course	du
qu'un	d'un	toi	s'ouvrir	doivent	l'ourse	ainsi	verrais
un	yeux	chaque	Voilà	tes	Au	midi	sa
degré	se	pieds	qui	jusqu'à	borner	sous	but

VERS.

Franchir chaque degré d'un monde noir ou blanc :
1 C4R 2..2 F̈ 3. T̈ 4..3 C̈ 5..4 T̈’ 6..2 C̈’ 7. R’ 8 : 3 F̈’
Galoper en tous sens du midi jusqu'à l'ourse,
9 : 4 D’ 10.. 2F’ 11.T’ 12..3C’ 13..4T’ 14..2C 15 . D 16 . 3 F
Voilà ce qu'un cheval peut faire ; mais pourtant
17--2R 18 : C̈ 19 : 3 T̈ 20..4 F̈ 21. 3 R’ 22:4 C̈’ 23:2 T̈’ 24.. F̈’
Quatre fois seize pas doivent borner sa course.
25..2D’ 26: C’ 27:3T’ 28..4F’ 29..3D 30 : F 31 : 2 T 32.4C
Au but ainsi marqué toi qui veux parvenir,
33:2F 34 . T 35..3C 36..4D 37: 3 F̈ 38.R 39..2 C̈ 40..4 T̈
Tremble qu'au même point ton coursier ne repasse :
41..3 C̈’ 42. T̈’ 43..2 F̈ 44:4R’ 45:3F’ 46 . D’ 47..2C’ 48 : 4T’
Tu verrais sous tes pieds un abime s'ouvrir.
49.4F 50:3T 51:2C 52..2D 53.. F̈ 54:2 T̈ 55 : 4 C̈ 56.3 R
Change toujours d'allure et fuis ta propre trace.
57..4 F̈’ 58 : 3 T̈’ 59 : C̈’ 60..2R’ 61..F’ 62:2T’ 63:4C’ 64:3D’

XIII. Solution que M. Troupenas donne comme étant d'Euler, conformément sans doute aux *Mémoires* de l'illustre géomètre.

1 C T̈	2 .. 2 C̈	3 .. R	4 .. 2 F
5 . T	6 .. 3 C	7 .. 4 D	8 .. 3 F̈
9 . C̈	10 .. 2 R	11 .. F	12 : 2 T
13 : 4 C	14 .. 3 D	15 .. 4 F̈	16 . 3 T̈
17 . 2 F̈	18 . T̈	19 .. 3 C̈	20 .. 4 R
21 .. 3 F	22 , 4 T	23 .. 2 C	24 : D

25 .. 3 R	26 : 4 C̈	27 : 2 T̈	28 .. F̈
29 .. 2 D	30 : C	31 : 3 T	32 . 4 F
33 : 4 T'	34 .. 2 C'	35 .. D'	36 .. 2 F̈'
37 . T̈'	38 .. 3 C̈'	39 .. 4 R'	40 .. 3 F'
41 .. C'	42 .. 2 D'	43 .. F̈'	44 : 2 T̈'
45 .. 4 C̈'	46 .. 3 R'	47 .. 4 F'	48 . 3 T'
49 . 2 F'	50 . T'	51 .. 3 C'	52 .. 4 D'
53 .. 3 F̈'	54 . 4 T̈'	55 .. 2 C̈'	56 : R'
57 .. 3 D'	58 : 4 C'	59 : 2 T'	60 .. F'
61 .. 2 R'	62 : C̈'	63 : 3 T̈'	64 . 4 F̈'

De la 64e case on peut revenir à la première par le saut du C.

Cette combinaison offre deux suites de sauts, l'une parcourant les 32 cases inférieures de l'échiquier, l'autre les 32 cases supérieures. La première communique à la 2e au 32e saut, la seconde le peut en gagnant la première case de la première suite au 64e saut.

Le *Palamède* de 1842 contient sur le *Problème du Cavalier*, trois articles intéressans de M. Troupenas.

Une circonstance intéressante rend ce problème recommandable : c'est de voir que les plus grands esprits n'ont pas dédaigné de s'en occuper.

OBSERVATIONS

SUR LES FINS DE PARTIES. (Philidor — 1777.)

Un P seul ne doit pas gagner, si le R' se trouve en opposition.

Un P seul peut gagner, si le R se trouve en avant du P.

Deux PP contre un doivent gagner dans presque tous les cas ; mais il faut que celui qui a les deux pions évite d'échanger l'un de ses pions contre celui de son adversaire.

Un P et une Pièce quelconque doivent gagner dans tous les cas, excepté seulement les P des deux TT, où il faut qu'un F soit de la couleur de la case où le pion peut faire dame ; car si le F se trouve d'une couleur contraire, la partie est alors remise.

Deux CC seuls ne peuvent pas faire mat.

Deux FF seuls font mat.

Une T contre un C fait partie remise.

Une T contre un F fait partie remise.

Une T et un C contre une T, partie remise.

Une T et un F contre une D, partie remise.

Une T et un C contre une D, partie remise.

Une D contre un F et un C peut gagner la partie.

Une T contre un F et deux PP, partie remise.

Une T contre un C et deux PP, partie remise, parce que dans les deux cas on ne peut pas empêcher celui qui n'a que la T, de la sacrifier pour les deux PP.

Une D contre une T et deux PP, partie remise.

RÈGLES DU JEU,

D'APRÈS PHILIDOR — 1777.

Les Lois ou Constitutions d'un Jeu ont été originellement établies pour prévenir les contestations, ou pour éteindre les différens, puisqu'en définissant ce qui est vague, en fixant ce qui sans cela pourrait être incertain, elles mettent fin à toute opiniâtreté et toute dispute. Ces décrets, fondés d'abord sur la raison, ensuite consacrés par l'usage, confirmés enfin par la pratique des meilleurs joueurs et l'approbation des auteurs les plus célèbres, se peuvent réduire aux XVII Règles suivantes que la Société ou *Club* des Échecs en Angleterre adopte pour son code.

RÈGLES.

I.

L'ÉCHIQUIER doit être tourné de manière que chacun des deux joueurs ait la case blanche à sa droite.

II.

Celui qui fait avantage d'une pièce est censé avoir le trait, à moins qu'il n'en soit

autrement convenu. Dans les parties à but le trait se tire d'abord au sort et devient ensuite alternatif.

III.

Si l'on a oublié un P ou une Pièce en commençant la partie, il sera au choix de l'adversaire de la recommencer ou de la continuer, en laissant remettre la pièce oubliée.

IV.

Si l'on est convenu de faire avantage d'un P ou d'une Pièce, et qu'on ait oublié de le faire en commençant; il sera au choix de celui au préjudice duquel cet oubli aura été fait, de continuer la partie ou de la recommencer.

V.

Quand on a touché une Pièce on est obligé de la jouer, à moins de dire J'ADOUBE en la touchant; mais si une Pièce venait à se déranger ou à se renverser, il sera permis de la relever et de la remettre en place.

VI.

Si l'on touche une Pièce de son adversaire sans dire J'ADOUBE, il peut vous obliger de la prendre, et si cette Pièce ne peut pas être

prise, celui qui l'aura touchée jouera son R, pouvant le faire.

VII.

Quand on a quitté sa Pièce, on ne peut plus la reprendre pour la jouer ailleurs ; mais tant qu'elle n'est pas abandonnée, on est maître de la poser où l'on veut.

VIII.

Celui qui fera une fausse marche jouera son R comme à l'article VI. Mais nulle fausse marche ne pourra être réclamée après le coup joué de l'adversaire, et la position subsistera comme si ladite fausse marche (non réclamée) eût été juste.

IX.

Tout P parvenu à la huitième ou dernière case de l'échiquier, pourra faire D ou telle autre Pièce qu'on jugera à propos, et cela quand même toutes les Pièces subsisteraient encore. (***)

(***) Cette règle est différente chez les Italiens : ils interdisent le choix d'une Pièce qui existerait dans le Jeu, et alors celui dont le P est parvenu sur la L des Pièces de l'adversaire est obligé d'attendre, avant de se déterminer, qu'il lui manque la Pièce qu'il prendra en échange du P.

(Note de l'éditeur.)

X.

Chaque P a le privilége d'avancer de deux cases la première fois qu'on le remue ; mais en ce cas il peut être pris en passant par tout P qui serait à portée de le prendre s'il n'eût été poussé que d'un pas.

XI.

Le R en roquant ne doit sauter que de deux cases, c'est-à-dire que la T avec laquelle il roque se mettra sur la case attenante immédiatement au R, et celui-ci sautant par-dessus, se placera de l'autre côté de la T. (*)

XII.

Le R ne peut pas roquer étant en échec, ni lorsqu'il a remué, ni lorsqu'il essuierait un échec en passant, ni avec une T qui aurait remué de sa place, et celui qui roquerait ne le pouvant, sera tenu de jouer la T touchée ou le R à son choix.

(*) L'ancienne manière de roquer dans bien des pays, et qui subsiste encore dans certains endroits, laissait à la volonté du joueur tout l'intervalle entre le R et la T inclusivement, pour y placer ces deux Pièces. (PHILIDOR.)

XIII.

Si un joueur donne échec sans avertir, l'adversaire ne sera pas obligé de le parer, et peut, par conséquent, jouer comme si un tel échec n'existait pas ; mais si le premier en jouant le coup suivant disait alors *Échec*, chacun reprendra son dernier coup comme faux, et celui qui est en échec y remédiera.

XIV.

Si l'adversaire dit *Échec* sans néanmoins le donner, et qu'en conséquence vous touchiez votre R ou toute autre Pièce, il vous sera permis de reprendre votre coup tant que l'adversaire n'aura pas joué le suivant.

XV.

Si l'on touche une Pièce qu'on ne peut pas jouer, sans se mettre en échec, il faut jouer le R ; et si le R ne peut pas jouer, alors la faute sera sans conséquence.

XVI.

Lorsqu'on n'a rien à jouer, et que le R étant hors d'échec, ne peut bouger sans s'y mettre, la partie est pat. En Angleterre, celui

dont le R est pat gagne la partie. (*) En France et dans plusieurs autres pays, le pat est un refait.

XVII.

Dans toutes les fins de parties, lorsqu'un joueur ne paraît pas pouvoir faire les mats difficiles, tels que celui du C et du F contre le R, celui de la T et du F contre la T, etc., sur la réquisition de l'adversaire, on fixe à 50 coups de chaque côté, la fin de la partie; lesquels coups passés, elle sera censée remise.

(*) Cette règle est établie sur la décision de différens auteurs, et notamment elle se trouve dans l'édition du Calabrois, etc., imprimée à Londres en 1656. (PHILIDOR.)

N. B. Les dix-sept règles ci-dessus rapportées, sont tirées de l'édition de Philidor imprimée à Londres in-8° en 1777. Montigni les a aussi données, en y fesant toutefois de légères corrections de style, qui n'ont pas beaucoup d'importance. Par respect pour le grand législateur des Échecs, nous avons cru devoir les négliger et préférer son texte à celui de l'éditeur alsacien.

MORCEAUX DE LITTÉRATURE

EN

PROSE ET EN VERS

SUR

LES ÉCHECS

En rassemblant les différentes pièces qui suivent, j'ai voulu offrir aux Lecteurs un bouquet de quelques fleurs plus ou moins jolies, écloses dans le champ des Échecs par la culture et les soins des Muses françaises.

L'ORIGINE
DU JEU DES ÉCHECS,

PAR LE SAVANT FRÉRET,

DE L'ACADÉMIE DES BELLES-LETTRES.

—

Le Jeu des Échecs est, de tous les jeux où l'esprit seul a part, le plus savant, et celui dans lequel l'étendue et la force de ce même esprit peut se faire plus aisément remarquer.

Chaque joueur a seize pièces, partagées en six ordres, dont les noms, les marches et la valeur sont différens. On les place en deux lignes de huit pièces chacune, sur un échiquier divisé en soixante-quatre cases ou carrés, qui ne peuvent contenir qu'une pièce à la fois. Chaque joueur a une pièce unique, qu'on nomme le Roi. De la conservation ou de la perte de cette pièce dépend le sort de la partie. Elle ne peut être prise tant qu'il lui reste quelque moyen de parer les coups qu'on lui porte. La surprise n'a point lieu à son égard, dans cette guerre : on l'avertit du danger où elle est, par le terme d'*Échec*,

et par là on l'oblige à changer de place, s'il lui est possible, afin de se garantir du péril qui la menace. S'il ne lui reste aucun moyen de l'éviter, alors elle tombe entre les mains de l'ennemi qui l'attaquoit : et par la prise du Roi, la partie est décidée, ce que l'on exprime par les mots d'*Échec et Mat.*

Telle est l'idée générale du système de ce jeu. Son excellence a porté plusieurs écrivains à en chercher l'origine. Mais malgré l'érudition grecque et latine qu'ils ont répandue avec profusion sur cette matière, ils y ont porté si peu de lumière, que la carrière est encore ouverte à de nouvelles conjectures. C'est ce qui a déterminé M. Fréret à proposer les siennes à la Compagnie, et comme ce fut dans une assemblée extraordinaire que l'Académie tint en présence du Roi,(*) il renvoya à un autre tems le détail et la discussion des preuves sur lesquelles ses conjectures sont fondées.

Plusieurs savans ont cru qu'il falloit remonter jusqu'au siége de Troie pour trouver

(*) Le 24 juillet 1719 : Louis XV n'avait alors que 9 ans.

l'origine du Jeu des Échecs. Ils en ont attribué l'invention à Palamède, ce capitaine grec qui périt par les artifices d'Ulysse. D'autres, rejetant cette opinion, qui est en effet destituée de tout fondement, se sont contentés d'assurer que le Jeu des Échecs avoit été connu des Grecs et des Romains, et que nous le tenions d'eux. Mais les jeux des soldats *latrunculi*, des jetons *calculi* et *scrupuli*, qu'ils prennent pour celui des Échecs, n'ont aucune ressemblance avec ce jeu dans les choses qui en constituent l'essence, et qui distinguent les Échecs de tous les autres jeux de Dames, de Mérelles, de Jetons, etc., avec lesquels ils le confondent.

Les premiers auteurs qui aient incontestablement parlé des Échecs dans l'Occident, sont nos vieux romanciers, ou les écrivains de ces fabuleuses histoires des Chevaliers de la Table Ronde et des Braves de la Cour du Roi Artus, des Douze Pairs de France et des Paladins de l'Empereur Charlemagne.

Il faut même observer que ceux de ces romanciers qui ont parlé des Sarrasins, les représentent souvent comme très habiles à

ce jeu. La princesse Anne Comnène, dans la vie de son père Alexis Comnène, empereur de Constantinople dans le douzième siècle, nous apprend que le Jeu des Échecs, qu'elle nomme *zatrikion*, a passé des Persans aux Grecs. Ainsi ce sont les écrivains orientaux qu'il faut consulter sur l'origine de ce jeu.

Les Persans conviennent qu'ils n'en sont pas les inventeurs, et qu'ils l'ont reçu des Indiens, qui le portèrent en Perse pendant le règne du grand Cosroès. D'un autre côté les Chinois, à qui le Jeu des Échecs est connu et qui le nomment le jeu de l'Éléphant, reconnoissent aussi qu'ils le tiennent des Indiens, de qui ils l'ont reçu dans le 6e siècle. Le *Haïpiene*, ou grand dictionnaire chinois, dit que ce fut sous le règne de *Vouti*, vers l'an 537 de J.-C., et par là on ne peut douter que ce ne soit dans les Indes que ce jeu a été inventé: c'est de là qu'il a été porté dans l'Orient et dans l'Occident.

Les circonstances que les écrivains arabes racontent de la manière dont ce jeu fut inventé aux Indes, et porté ensuite en Perse, méritent quelque attention.

Au commencement du 5e siècle de l'ère chrétienne, il y avoit dans les Indes un prince très-puissant, dont les états étoient situés vers l'embouchure du Gange. Il prenoit le titre fastueux de roi des Indes. Son père avoit contraint un grand nombre de souverains de lui payer un tribut, et de se soumettre à son empire.

Le jeune monarque oublia bientôt que les rois doivent être les pères de leurs peuples; que l'amour des sujets pour leur roi est le seul appui solide du trône; que cet amour seul peut attacher véritablement les peuples au prince qui les gouverne, et dont ils font toute la force et toute la puissance; qu'un roi sans sujets ne porteroit qu'un vain titre, et n'auroit aucun avantage réel sur les autres hommes.

Les brahmines et les rajahs, c'est-à-dire les prêtres et les grands, représentèrent toutes ces choses au roi des Indes, mais enivré de l'idée de sa grandeur, qu'il croyoit inébranlable, il méprisa leurs sages représentations. Les plaintes et les remontrances ayant continué, il s'en trouva blessé; et, pour venger son

autorité, qu'il crut méprisée de ceux qui osoient désapprouver sa conduite, il les fit périr dans les tourmens.

Cet exemple effraya les autres : on garda le silence, et le prince, abandonné à lui-même et, ce qui étoit encore plus dangereux pour lui et plus terrible pour ses peuples, livré aux pernicieux conseils des flatteurs, se porta bientôt aux derniers excès.

Les peuples accablés sous le poids d'une tyrannie insupportable, témoignèrent hautement combien leur étoit devenue odieuse une autorité qui n'étoit plus employée qu'à les rendre malheureux.

Les princes tributaires, persuadés qu'en perdant l'amour de ses peuples, le roi des Indes avoit perdu tout ce qui faisoit sa force, se préparoient à secouer le joug et à porter la guerre dans ses états. Alors un brahmine ou philosophe indien, nommé Sissa, fils de Daher, touché des malheurs de sa patrie, entreprit de faire ouvrir les yeux au prince sur les funestes effets que sa conduite alloit produire. Mais, instruit par l'exemple de ceux qui l'avoient précédé, il sentit que sa leçon

ne deviendroit utile que quand le prince se la donneroit à lui-même, et ne croiroit point la recevoir d'un autre. Dans cette vue, il imagina le Jeu des Échecs, où le Roi, quoique la plus importante de toutes les pièces, est impuissant pour attaquer, et même pour se défendre contre ses ennemis, sans le secours de ses sujets et de ses soldats.

Le nouveau jeu devint bientôt célèbre : le roi des Indes en entendit parler, et voulut l'apprendre. Le brahmine Sissa fut choisi pour le lui enseigner, et, sous prétexte de lui en expliquer les règles, et de lui montrer avec quel art il falloit employer les autres pièces à la défense du Roi, il lui fit apercevoir et goûter des vérités importantes, qu'il avoit refusé d'entendre jusqu'alors. Le prince, né avec de l'esprit et des sentimens vertueux, que les maximes des courtisans n'avaient pu étouffer, se fit l'application des leçons du brahmine ; et comprenant que l'amour des peuples pour leur roi fait toute sa force, il changea de conduite, et par là, prévint les malheurs qui le menaçoient.

Le prince, sensible et reconnoissant, laissa

au brahmine le choix de la récompense. Celui-ci demanda qu'on lui donnât le nombre de grains de blé que produiroit le nombre des cases de l'échiquier, un seul pour la première, 2 pour la seconde, 4 pour la troisième, ainsi de suite en doublant jusqu'à la 64e. Le roi étonné de la modicité apparente de la demande, l'accorda sur le champ et sans examen. Mais quand ses trésoriers eurent calculé, ils trouvèrent que le roi s'étoit engagé à une chose pour laquelle tous ses trésors ni ses vastes états ne suffiroient point. (*) Alors le brahmine se servit de cette occasion, pour lui faire sentir combien il importe aux rois de se tenir en garde contre ceux qui les entourent, et combien ils doivent craindre que l'on n'abuse de leurs meilleures intentions.

Le Jeu des Échecs ne demeura pas longtems renfermé dans l'Inde, il passa dans la

(*) On a évalué la somme de ces grains de blé à 16384 villes, dont chacune contiendroit 1024 greniers, dans chacun desquels il y auroit 174762 mesures, et dans chaque mesure 32768 grains. FRÉRET.

NOTA. La solution numérique de ce problème se trouve ci-après, à la suite de la dissertation de l'érudit académicien.

Perse pendant le règne de Cosroès; mais avec des circonstances singulières que les historiens persans nous ont conservées, et qui nous montrent qu'on le regardait comme étant destiné à servir dans tous les pays à instruire les rois en les amusant, comme le signifiait le nom de *schatrengi* ou *schatrak* qu'on lui donna, le *Jeu du Roi* ou *schah*. Les Grecs en firent celui de *zatrikion*, et les Espagnols, à qui les Arabes l'ont porté, l'ont changé en celui de *Axadres* ou *al Xadres*.

Les Latins le nommèrent *Scaccorum ludus*, d'où est venu l'italien *Scacchi*.

Nos pères s'éloignèrent moins de la prononciation orientale, en le nommant le Jeu des Échecs, c'est-à-dire du Roi : *schah* en persan, *schek* en arabe, roi ou seigneur. On conserva le terme d'Échec, que l'on emploie pour avertir le Roi ennemi de se garantir du danger auquel il est exposé. Celui d'Échec et Mat vient du persan *schakmat*, le Roi est pris, et c'est la formule usitée pour avertir le Roi ennemi qu'il ne peut plus espérer de secours.

Les noms de plusieurs des pièces de ce jeu,

qui n'ont de signification raisonnable que dans les langues de l'Orient, confirment l'opinion proposée sur son origine orientale. La seconde pièçe des Échecs après le Roi, est nommée aujourd'hui Reine ou Dame; mais elle n'a pas toujours porté ce nom. Dans des vers latins du XIIe siècle, elle est nommée *Fercia*. Nos vieux poëtes français, comme l'auteur du roman de la Rose, et le traducteur du poëme de la Vieille, nomment cette pièce *Fierce*, *Fierche* et *Fierge*. Ces mêmes termes se trouvent employés dans plusieurs anciens Traités manuscrits du jeu des Échecs, qui sont à la bibliothèque du roi. (1)

Le roman de la Rose s'exprime ainsi :

Car on n'have (2) pas les Garçons,
Fols, Chevaliers, Fierges ni Rocs.

Le traducteur du poëme de la Vieille, dit en décrivant les Échecs :

En deux parts veoir y pourrés (3)

---

(1) Bibliothèque du roi, Mss. 7197, 7198, 7199, 7102, 7603, 7604, 7605.

Voyez les Échecs d'amour Mss. 6808, 7510. Jeu des Échecs 7918.

(2) On ne salue pas, n'avertit pas, ne dit pas Échec aux garçons, aux pions, etc.

(3) Mss. de la bibliothèque du roi, fol. Num. 7235.

Roi, Roc, Chevalier, et Auphin,
Fierge et Peon, etc.

Et ailleurs il dit:

La Royne que nous nommons Fierge,
Tient de Vénus, et n'est pas Vierge,
Aimable est et amoureuse, etc.

Ces mots de Fierge, Fierche et Fierce, ou *Fiercia*, sont des corruptions du latin *Fercia*, qui lui-même vient du persan *Ferz* ou *Ferzin*, qui est en Perse le nom de cette pièce, et signifie un ministre d'état, un visir. Du latin *Fercia*, nous avons fait Fierce et Fierge par un changement semblable à celui qui du mot *feretrum*, cercueil, a fait le vieux mot françois de *fiertre* ou *fierte*, que nous employons encore pour les châsses de quelques saints.

Du nom de Fierge on a fait celui de Vierge, *Virgo*, et puis celui de Dame et de Reine.

Le goût dans lequel on étoit de moraliser toutes sortes de sujets dans le XIIe et le XIIIe siècles, fit regarder le Jeu des Échecs comme une image de la vie humaine.

De là vinrent tous ces écrits en diverses lan-

gues, dont quelques-uns ont été imprimés, mais dont un très grand nombre est demeuré manuscrit dans les bibliothèques. Dans ces écrits on compare les différentes conditions avec les pièces du Jeu des Échecs, et l'on tire de leur marche, de leur nom et de leur figure, des occasions de moraliser sans fin, à la manière de ces tems-là. On se persuada bientôt que le tableau de la vie humaine, *speculum vitæ humanæ*, en seroit une image imparfaite, si l'on n'y trouvoit une femme ; ce sexe joue un rôle trop important, pour qu'on ne lui donnât pas une place dans le jeu : ainsi l'on changea le Ministre ou *Ferz*, en Reine. La ressemblance des mots de Fierge et de Vierge, rendit facile un changement qui sembloit d'autant plus raisonnable, que cette pièce est placée aux côtés du Roi, et que dans les commencemens elle ne pouvoit s'en éloigner de plus de deux cases. *La Reyne ne va que de point en point, comme le Pion, n'étant pas convenable à femme d'aller en bataille, pour la fragilité et la foiblesse de soi,* dit un auteur du tems de Philippe de Valois : aussi cette pièce étoit-elle une des moins

considérables des Échecs, (*) comme le reconnoissent les auteurs de deux anciens Traités sur le Jeu des Échecs.

Cette contrainte dans laquelle étoit la Dame des Échecs, déplut à nos pères : ils la regardèrent comme une espèce d'esclavage, plus convenable à la jalousie des Orientaux qu'à cette liberté dont les femmes ont toujours joui parmi nous. On étendit donc la marche et les prérogatives de cette pièce, et, par une suite de la galanterie naturelle aux nations de l'Occident, la Dame devint la plus considérable pièce de tout le jeu.

Il y avoit cependant une absurdité dans cette métamorphose du *Ferzin* ou *Visir* en Reine, et cette absurdité subsiste encore aujourd'hui, sans que l'on y fasse réflexion.

Lorsqu'un Pion, c'est-à-dire un simple soldat, a traversé les bataillons ennemis, et

---

(*) Le Poëme de la Vieille dit, le Roi, la Fierge et le Peon saillent un point, font un pas.

Ruy Lopez de Ségura, de la invention del juego del Axedres, 1661, en Alcala, p. 19.

Dominico Tarsia, dell inventione degli scacchi, Venise 4, cap. 15.

qu'il a pénétré jusqu'à la dernière ligne de l'échiquier, non-seulement on lui permet de retourner en arrière, mais on lui donne encore la marche et les prérogatives de la Dame.

Et quand le Peon fait sa trache, (1)
Si qu'il est au bout de l'estache, (2)
Lors de Fierge fait tout l'office,
Et est de pareil exercice.

(Poëme de la Vieille.)

Un poëte latin dit, en parlant du Pion, dans les mêmes circonstances :

Tunc augmentatur, tunc Fercia jure vocatur.

Si le Ferzin ou la Fierge est un Visir, un Ministre d'état, un Général d'armée, on peut élever à ce rang un Pion, ou un simple soldat, pour récompenser la valeur avec laquelle il a percé les bataillons ennemis. Mais si la Fierge est une dame, est la reine ou la femme du Roi, par quelle bizarre métamorphose le pion change-t-il de sexe, et devient-il femme, de soldat qu'il étoit auparavant, et comment lui fait-on épouser le Roi, pour récompense de la

---

(1) *Trache* pour trace, marche, chemin.

(2) Barrière, d'où est venu le mot d'estaccade, d'estoc, bâton, pieu.

valeur dont il a donné des marques? Il ne faudroit que cette seule absurdité, pour prouver que la seconde pièce des Échecs a été mal-à-propos nommée Vierge ou Reine.(*)

La troisième pièce des Échecs est le *Fol.* Chez les Orientaux elle a la figure d'un éléphant, et elle en porte le nom, *Fil.* De ce nom on avoit formé celui d'*Alphillus*, employé par d'anciens poëtes latins, et dont nos poëtes françois avoient fait *Auphin* et *Dauphin*. Les Espagnols le nommoient *Delfil* et *Arfil;* mais dans la suite, ils ont changé ce mot en celui d'*Alferez*, et les Italiens en celui d'*Alfiere*, sergent de bataille. L'auteur du roman de la Rose, donne cependant le nom de *Fol* à cette pièce, et ce nom est demeuré en usage jusqu'à présent.

Les *Cavaliers*, qui sont la quatrième pièce des Échecs, ont la même figure et le même nom dans tous les pays; celui que nous em-

---

(*) Ici Fréret n'a pas fait attention qu'en Italie le Pion a un nom du genre féminin, *Pedona*, la *piétonne*, ou *guerrière à pied.* A ce moyen il n'y a plus d'absurdité à voir une héroïne, une amazone devenir Reine et épouser le Roi.

ployons est la traduction du nom que lui donnent les Arabes.

La cinquième pièce des Échecs est nommée aujourd'hui *Tour*. On l'appeloit autrefois *Rok*, d'où le terme de *Roquer* nous est demeuré. Cette pièce, qui entre dans les armoiries de quelques anciennes familles, y a conservé le nom de Roc, et son ancienne figure, assez semblable à celle que lui donnent les mahométans, dont les Échecs ne sont pas figurés. Les Orientaux la nomment de même que nous, Rokh, et les Indiens lui donnent la figure d'un chameau, monté d'un cavalier l'arc et la flèche à la main. Le terme de Rock, commun aux Persans et aux Indiens, signifie dans la langue de ces derniers, une espèce de chameau dont on se sert à la guerre, et que l'on place sur les ailes de l'armée, en forme de cavalerie légère. La marche rapide de cette pièce, qui saute d'un bout de l'échiquier à l'autre, convient d'autant mieux à cette idée, que dans les premiers tems elle étoit la seule pièce qui eût cette marche. Le Roi, la Dame et le Pion ne faisoient qu'un pas, et le Fol n'en faisoit que deux, de même

que le Cavalier, ne pouvant aller qu'à la troisième case, en comptant de celle qu'il quittoit. Le Roc seul n'étoit point borné dans sa course ; ce qui peut convenir à la légèreté du dromadaire, et nullement à l'immobilité des tours ou forteresses, dont nous avons cru que le Roc portoit le nom.

La sixième ou dernière pièce est le Pion, ou le Fantassin, qui n'a souffert aucun changement, et qui représente, aux Indes comme chez nous, les simples soldats dont l'armée est composée. (*)

Les Chinois ont fait quelques changemens à ce jeu. Ils y ont introduit de nouvelles pièces, sous le nom de *Canons* ou de *Mortiers*. L'usage de l'artillerie et de la poudre était reçu chez eux long-tems avant qu'il eût été découvert par les Européens.

On peut voir le détail des règles de leurs Échecs, dans la relation de Siam de M. de la Loubere, et dans le livre de Hide, anglois, *de Ludis Orientalium*. Tamerlan y fit encore

(*) Voir la note de la page 357.

de plus grands changemens, et par les pièces nouvelles qu'il imagina, et par la marche qu'il leur donna, il augmenta la difficulté d'un jeu déjà trop composé pour être regardé comme un délassement. Mais ces changemens n'ont pas été adoptés, et l'on est revenu à l'ancienne manière de jouer les Echecs avec chacun seize pièces seulement, et sur un Échiquier de soixante-quatre cases.

N. B. — On voit ci-dessus, pages 346 et 347, à quelles conjectures s'arrête le savant Fréret sur l'origine et l'ancienneté du Jeu des Échecs, inventé, suivant les Orientaux par le brahmine Sissa. A mon avis leur récit ne dissipe pas les incertitudes. On n'est pas même d'accord sur l'époque où Sissa vivait, puisque Cérutti, dans la petite préface de son poëme, la fait remonter à plus de 3000 ans : on le verra plus loin.

Lorsque Fréret fit sa dissertation, on écrivait ainsi le nom de la troisième pièce des Échecs : *Fol*, qu'on prononçait *Fou* comme aujourd'hui. Cette orthographe se rapprochait davantage de l'étymologie. Voyez page 357.

CALCULS

résultant du Problème de Sissa.

Suivent les 64 termes de la progression qui commence par l'unité et qui a pour raison le nombre 2.

1re case	$1=2^0$
2e ———	$2=2^1$
3e ———	$4=2^2$
4e ———	$8=2^3$
5e ———	$16=2^4$
6e ———	$32=2^5$
7e ———	$64=2^6$
8e ———	$128=2^7$
9e ———	$256=2^8$
10e ———	$512=2^9$
11e ———	$1\,024=2^{10}$
12e ———	$2\,048=2^{11}$
13e ———	$4\,096=2^{12}$
14e ———	$8\,192=2^{13}$
15e ———	$16\,384=2^{14}$
16e ———	$32\,768=2^{15}$
17e ———	$65\,536=2^{16}$
18e ———	$131\,072=2^{17}$
A reporter. . .	262 143

Report.	262 143
19e case	262 144 $= 2^{18}$
20e ——	524 288 $= 2^{19}$
21e ——	1 048 576 $= 2^{20}$
22e ——	2 097 152 $= 2^{21}$
23e ——	4 194 304 $= 2^{22}$
24e ——	8 388 608 $= 2^{23}$
25e ——	16 777 216 $= 2^{24}$
26e ——	33 554 432 $= 2^{25}$
27e ——	67 108 864 $= 2^{26}$
28e ——	134 217 728 $= 2^{27}$
29e ——	268 435 456 $= 2^{28}$
30e ——	536 870 912 $= 2^{29}$
31e ——	1 073 741 824 $= 2^{30}$
32e ——	2 147 483 648 $= 2^{31}$
33e ——	4 294 967 296 $= 2^{32}$
34e ——	8 589 934 592 $= 2^{33}$
35e ——	17 179 869 184 $= 2^{34}$
36e ——	34 359 738 368 $= 2^{35}$
37e ——	68 719 476 736 $= 2^{36}$
38e ——	137 438 953 472 $= 2^{37}$
39e ——	274 877 906 944 $= 2^{38}$
40e ——	549 755 813 888 $= 2^{39}$
41e ——	1 099 511 627 776 $= 2^{40}$
A reporter.	2 199 023 255 551

Report.		2 199 023 255 551
42e	case	2 199 023 255 552 $= 2^{41}$
43e	——	4 398 046 511 104 $= 2^{42}$
44e	——	8 796 093 022 208 $= 2^{43}$
45e	——	17 592 186 044 416 $= 2^{44}$
46e	——	35 184 372 088 832 $= 2^{45}$
47e	——	70 368 744 177 664 $= 2^{46}$
48e	——	140 737 488 355 328 $= 2^{47}$
49e	——	281 474 976 710 656 $= 2^{48}$
50e	——	562 949 953 421 312 $= 2^{49}$
51e	——	1 125 899 906 842 624 $= 2^{50}$
52e	——	2 251 799 813 685 248 $= 2^{51}$
53e	——	4 503 599 627 370 496 $= 2^{52}$
54e	——	9 007 199 254 740 992 $= 2^{53}$
55e	——	18 014 398 509 481 984 $= 2^{54}$
56e	——	36 028 797 018 963 968 $= 2^{55}$
57e	——	72 057 594 037 927 936 $= 2^{56}$
58e	——	144 115 188 075 855 872 $= 2^{57}$
59e	——	288 230 376 151 711 744 $= 2^{58}$
60e	——	576 460 752 303 423 488 $= 2^{59}$
61e	——	1 152 921 504 606 846 976 $= 2^{60}$
62e	——	2 305 843 009 213 693 952 $= 2^{61}$
63e	——	4 611 686 018 427 387 904 $= 2^{62}$
64e	——	9 223 372 036 854 775 808 $= 2^{63}$
Somme		18 446 744 073 709 551 615

On voit que le nombre des grains de blé, calculé pour les 64 cases de l'échiquier, se monte à

18 446 744 073 709 551 615.

Supposé qu'il fallût 25 grains de blé pour le poids d'un gramme, cela équivaudrait à

7 378 697 629 483 quintaux métriques 82 kilog.

ou 9 848 263 505 978 hectolitres 42 litres.

A raison de 10 fr. seulement l'hectolitre, le prix en argent serait de 98 482 635 059 784 fr. 20 c., ou près de 100 000 milliards (98 483 milliards).

Si l'espèce humaine consommait par an trois milliards d'hectolitres de blé, elle aurait assez de cette prodigieuse quantité pour subsister durant plus de 3282 ans.

D'après un mathématicien de Parme, l'abbé Colombo porte les grains de blé à

1 180 591 620 717 411 303 360.

Ce nombre, résultant de la 70e puissance de 2, est 64 fois trop grand (les 3 premiers chiffres devraient, au lieu de 360 être de 423).

Couvret, éditeur de l'abbé Roman, le porte à

87 076 425 546 692 656, nombre 212 fois trop petit.

Nos jeunes mathématiciens verront peut-être ci-dessus avec plaisir la liste des puissances de 2, jusqu'à la 63e.

DÉFI ÉNIGMATIQUE.

(ESSAI DE STAMMA.)

Je vous fais part d'une nouvelle
Où vous avez quelque intérêt.
Deux peuples belliqueux ne pouvant vivre en paix
Se déclarent enfin une guerre cruelle ;
Ils la confirment tous d'une commune voix.
De l'un des deux, l'illustre choix
Vous intéresse à leur querelle ;
L'un et l'autre soumis à deux différens rois,
Avec même ardeur, même zèle
Suivent leurs drapeaux et leurs lois.
Le champ où chacun doit se rendre
Par avance est tendu de deuil (*)
Pour le sang qui va s'y répandre ;
Tous braves à l'envi, tous pleins d'un noble orgueil,
Prétendent ne devoir qu'à leur valeur extrême
La conquête du diadême,
Dont la soif vient armer leurs bras.
Ici la fortune plus sage,
Pour la première fois suspendant son suffrage,
Laissera décider sur ces affreux combats
L'expérience et le courage ;
Elle ne s'en mêlera pas.

(*) L'Échiquier ou Damier est ordinairement tendu de noir.

Par une industrieuse fuite,
Vainement le poltron médite
D'échapper aux périls qui lui sont présentés :
Nul ne peut fuir; le champ a, des quatre côtés,
Un précipice pour barrière.
C'est là que de chacun la vertu fait le sort,
On s'y couvre à l'envi de sang et de poussière.
La victoire suit d'ordinaire
Le plus adroit et le plus fort.
Mais tous doivent enfin, par un illustre effort,
Dans cette sanglante carrière,
Trouver la victoire ou la mort.
Les postes de ces deux armées
Dans le métier de Mars toutes deux consommées;
Sont avantageux, mais égaux ;
De bons ouvrages à créneaux (*)
Droites et gauches sont flanquées.
Les postes pris, bientôt par les peuples rivaux
Droites et gauches attaquées,
Soutiennent les plus forts assauts.
Aussi les attaques manquées,
Ces deux Tours qu'au besoin de bois on a croquées,
Se portent par monts et par vaux ;
Et de plusieurs côtés braquées,
Deviennent au besoin de petits Généraux.
De champions différens la carrière est remplie :

(*) Les Tours.

Certains braves Houssards (1) sans parens ni manoir,
Arrivés de Lignopolie
Avec diagonal pouvoir, (2)
Simples d'ajustement, n'ayant eu de leur vie
Linge, toilette ni miroir,
Mais du reste joignant la force à l'industrie,
Doivent avec adresse y faire leur devoir.
Leur uniforme est blanc et noir;
On les accuse de folie ;
Cependant gens qui les ont vus
Disent que ce n'est pas chose bien avérée,
Qu'au contraire ils ont tous sous leurs bonnets pointus
Une cervelle bien timbrée.
Tantôt vainqueurs, tantôt battus,
Quelquefois comme un trait traversant la bataille,
Ils portent des coups imprévus,
Et quelquefois aussi se retirent confus
Sans avoir fait exploit qui vaille.
Près d'eux combat l'arrière ban. (3)
Ces troupes en deux corps se forment sur les ailes,
Sous le feu des deux citadelles
Qui bornent l'un et l'autre flanc.
Noblesse assez mal équipée,
Gentilshommes boiteux et marchant de travers,
Mais se portant partout, entreprenans, légers
Et valeureux comme Pompée :

(1) Les Fous.

(2) Les Fous marchent par la ligne diagonale.

(3) Les Chevaliers.

Malheur à qui se trouve au bout de leur épée,
Maîtres d'armes sont moins adroits,
Le jeu fin, la botte trompeuse,
Portant plusieurs coups à la fois,
Fesant feinte à la mer, et tirant à la Meuse,
Il n'est ravins, ruisseaux, ni bois
Qui puissent un moment retarder leur passage.
D'un pas oblique et sûr sans changer de visage
Ils sautent tous à cloche pied,
Tantôt vont en avant, tantôt lâchent le pied,
Se servent de ruse à la guerre
Et sans vouloir trop les vanter,
S'ils font quelques pas en arrière
C'est à coup sûr pour mieux sauter.
Souvent on les a vus braver les hallebardes
Qui couvrent le quartier du Roi,
Y porter la crainte et l'effroi
Et l'attaquer lui-même au milieu de ses gardes.
Il faut de tels boiteux se garder avec soin :
Pour les éviter ou les battre
Le plus sûr est de les combattre
Ou de fort près ou de fort loin.
Chez ces peuples on fait grand cas de la vaillance,
Chaque soldat qui peut sans verser tout son sang
Percer de l'ennemi jusques au dernier rang,
Reçoit dans l'instant de sa chance,
De l'aveu général, de l'un et l'autre chef
Le hausse-col pour récompense, (*)

(*) Pions Damés.

Sans qu'il lui faille d'autre bref. (1)
Mais si devenu capitaine
Le besoin de l'État pour lequel il est né,
Veut même qu'il soit couronné
Contre l'ordre sacré de la nature humaine,
(Cent fois je m'en suis étonné)
Le même soldat devient Reine.
Gens croyables ont vu le cas.
Ils se rangent aussi d'une étrange manière :
Leur premier rang est de soldats,
Tous leurs officiers sont derrière.
Ce n'est pas que pour eux l'honneur n'ait mille appas;
Car selon qu'il est nécessaire
Ils passent tous devant et cherchent le trépas.
Leurs Reines méprisant les amoureux ébats
Se donnent à l'art militaire,
Amazones jadis de la vertu guerrière
Ne firent oncques plus de cas.
Jamais on ne leur voit un timide embarras,
Du sexe partage ordinaire.
Les armes à la main, d'une course légère,
Elles portent partout l'horreur et le fracas : (2)
Tout tombe sous l'effort de leur main meurtrière.
Cependant des deux Rois la majesté plus fière
Ne s'ébranle que pas à pas. (3)
Mais, pour finir tous leurs débats
Voyons, leur ai-je dit, amis, que faut-il faire ?
Après bien du jargon que je n'entendais guère,

(1) Brevet.
(2) Les Reines vont en tout sens.
(3) Les Rois ne peuvent faire qu'un pas.

La Gent au teint livide a demandé mon bras. (1)
L'autre peuple à ce cri tout rouge de colère, (2)
Nous voulons, a-t-il dit, d'un ton de fier-à-bras
Nous voulons pour chef ****,
C'est un foudre, c'est un tonnerre;
Nous l'avons vu dans nos combats,
Il est malheureux à la guerre;
Mais c'est vaincre qu'avoir un glorieux trépas.
Mais encore, ai-je dit, quoi? ne pourrions-nous pas
Appaiser...... non, non, bagatelle,
Ont-ils crié tous à la fois,
Nous ne pouvons cesser notre haine mortelle
Que réduits aux derniers abois.
Deux horribles malheurs finiront la querelle :
Savoir de presque tous la perte mutuelle
Et la prison d'un de nos Rois.
A ce triste combat que l'honneur nous demande,
Amis, courons sans balancer,
L'amitié doit s'en offenser;
Mais l'amitié se tait dès que l'honneur commande,
O d'un sévère honneur trop rigoureux pouvoir!
Mais sans nous amuser à répandre des larmes,
Amis, souvenez-vous que nous devons nous voir,
Prenez surtout de bonnes armes;
Faites de votre mieux, je ferai mon devoir.
Albe et Rome ont causé jadis mêmes alarmes; (3)
Il faut vaincre ou gagner le ténébreux manoir :
O d'un sévère honneur trop rigoureux pouvoir!

---

(1) Les blanches.
(2) Les rouges.
(3) Les Horaces et les Curiaces.

LES ÉCHECS,

POÈME PAR CÉRUTTI,

1784.

Magnanimosque duces, totiusque ordine gentis
Mores, et studia, et populus, et prælia dicam.
In tenui labor. Virg. Georg. L. IV. 4.

Viens admirer ce peuple et ses chefs magnanimes,
Leur police, leurs mœurs, leurs goûts et leurs combats.
Le sujet est léger, la gloire ne l'est pas.
(*Tenuis non gloria*).
Cournand.

PRÉFACE.

Le Jeu des Échecs a été inventé il y a plus de trois mille ans, (*) par un fameux brachmane, nommé Sissa. M. Bailly, qui refuse aux Indiens tout esprit d'invention, pourroit-il s'empêcher d'admirer celui qu'ils ont mis dans un simple amusement? Il dira

---

(*) Il y a diverses opinions sur l'époque de l'invention des Échecs. Les uns la font remonter au grec Palamède, qui périt au siége de Troie, d'autres seulement au 5e siècle de l'ère chrétienne. Il n'existe donc à cet égard que des conjectures plus ou moins douteuses.

peut-être que les Échecs, ainsi que les arts utiles, ont été transportés aux bords du Gange du plateau de la Sibérie. En effet, ce jeu a un certain air nocturne, si je puis parler ainsi, qui pourroit le faire croire originaire du pays des longues nuits et des hivers sédentaires. Ce qui sembleroit confirmer cette opinion, c'est qu'en fouillant un tombeau dans les déserts glacés qu'habitoient autrefois les Tschoudens, on a trouvé un jeu d'Échecs complet et très-artistement travaillé. Peut-être aussi que c'étoit une dépouille rapportée des Indes par quelqu'un de ces anciens Tartares, qui conquirent tant de fois l'Asie. Quoi qu'il en soit, la description que l'on donne ici est une véritable partie d'Échecs jouée en vers. Les connoisseurs jugeront si l'auteur a perdu ou gagné la partie.

AVERTISSEMENT.

Pour éviter toute confusion dans ce petit poëme, on a représenté l'un des deux Rois d'Échecs décrivant lui-même le combat.

LES ÉCHECS, Poëme.

Les Noirs, les Blancs, jadis se disputoient la terre.
Deux peuples de leur race éternisent la guerre :
Opposés d'intérêt ainsi que de couleur,
Égaux par le génie, égaux par la valeur,
Depuis quatre mille ans ils se battent sans cesse :
Ils sont jaloux de gloire et non pas de richesse.
L'avidité jamais n'a terni leurs lauriers :
Une pauvreté noble honore des guerriers.
Deux monarques fameux, chargés de les conduire,
Triomphent tour à tour sans vouloir se détruire.
A mesurer leur force ils bornent leurs desseins,
Mesure délicate entre deux rois voisins.

Je suis l'un de ces rois. Les Blancs sont mon partage.
Les Noirs, de mon rival, sont l'antique héritage.
Nous possédons tous deux seize petits États,
Avec un nombre égal de chefs et de soldats.
Compagnons de fortune et frères d'origine,
Les soldats suivent tous la même discipline.
Les chefs, gardiens du peuple et défenseurs des rois,
Sont soumis dans leur marche à de sévères lois.
Dressés pour nos combats, des éléphans fidèles
De l'un et l'autre camp protégent les deux ailes ;
Moins esclaves qu'amis, ces animaux puissans
Sont notre ferme appui dans les dangers pressans.
Sur leur dos colossal des tours sont élevées,
Pour le dernier assaut sagement réservées,

Et qui frappant de loin aussi bien que de près,
Lancent sur l'ennemi d'inévitables traits.
Ainsi que nos sujets, nos reines sont guerrières.
Errant en liberté, ces amazones fières,
Exercent, sous notre ordre, un absolu pouvoir :
Leur promptitude étonne autant que leur savoir.
Turenne aimoit, dit-on, une petite armée,
A souffrir, à combattre, à vaincre accoutumée :
Tel est le bataillon qui suit notre étendard.
Vétérans endurcis, consommés dans leur art,
Ils savent préparer la victoire et l'attendre,
Profiter du hasard et n'en jamais dépendre,
Aux projets médités lier ceux du moment,
Soumettre la fortune aux lois du mouvement.
Sur la foi d'un oracle, ou sur la foi d'un rêve,
Jadis les nations prenoient, quittoient le glaive,
Prêt d'aller au combat, on consultoit le sort.
Un chêne (*) fut long-tems le prophète du Nord.
La Grèce interrogeoit le trépied des Sybilles.
Nous ne connoissons pas ces fables puériles,
Nous ne connoissons pas tous ces présages vains :
Le coup d'œil, le calcul, voilà nos seuls devins.
Mais la guerre a dressé notre petit théâtre.
O vous qui m'écoutez, regardez-moi combattre.
Sur une double ligne, en deux corps partagés,
En ordre de bataille on nous voit tous rangés.
Le génie attentif garde un profond silence,
Et l'aveugle destin lui remet sa balance....

(*) Le fameux chêne de Mambré.

On donne le signal, on part des deux côtés,
Les postes sont choisis, les coups sont ajustés.
Les premiers combattans expirent sur la place,
D'autres suivent de près et vengent leur disgrace;
Les rangs sont enfoncés, les deux camps sont ouverts,
On passe tour-à-tour des succès aux revers;
On prend, on perd un chef; on forme, on lève un siége;
On garde, on quitte un poste; on dresse on rompt un piége.
Les moindres intérêts ne sont point oubliés,
Mais à ceux de l'État ils sont sacrifiés.
La barbarie alors devenant légitime,
Pour faire une conquête on livre une victime,
On expose un soldat pour surprendre un héros.
Tous ne sont pas formés pour les mêmes travaux.
A l'ennemi qui vient, l'un ferme le passage;
Sur l'ennemi qui fuit, l'autre fond avec rage;
Malheur à l'imprudent qui s'engage trop loin,
Et qui de son retour a négligé le soin!
Infortuné captif, il périt sans défense.
Ses braves compagnons courent à sa vengeance;
Mais ils règlent leur marche, observant, calculant,
Ceux-ci d'un pas rapide, et ceux-là d'un pas lent,
Avant de l'occuper, fortifiant leur place,
Évaluant le nombre et le tems et l'espace,
Ils perdent l'ennemi sans se perdre avec lui,
Se ménagent partout un asyle, un appui,
Avec dextérité s'avancent, se replient,
Se dispersent soudain et soudain se rallient.
Ainsi l'on voit marcher, tourner ces légions,
Que Frédéric exerce aux évolutions.

Ainsi la discipline et l'art de la tactique,
Ont fait de l'héroïsme un ressort mécanique :
On mesure ses coups, on alligne ses pas,
Et la foudre elle-même obéit au compas.

Debout à mon côté, modérant son courage,
La reine, d'un front calme, a vu grossir l'orage :
Elle part, elle vole au sein des escadrons ;
L'éclair sort de la nue avec des feux moins prompts.
Vers mon rival tremblant d'un pas elle s'élance,
Elle revient d'un pas veiller à ma défense.
Prompte à voir le péril et prompte à l'éloigner,
Mettant à secourir le plaisir de régner.
Sa présence embellit mon camp et le protége,
Et sa seule valeur compose son cortége.
Tout le camp ennemi frémit à son aspect,
Et même en l'attaquant lui marque son respect. (*)
Elle cherche des yeux sa superbe rivale ;
Ainsi que leur ardeur, leur puissance est égale.
Voyez-les tour à tour combattre, méditer,
S'exposer, se couvrir, s'avancer, s'arrêter,
Choisir un poste obscur ou prendre un vol sublime,
Au bord du précipice échapper de l'abîme,
Du voile de la ruse entourer leurs projets,
Et déchirer le voile au moment du succès.
Aux champs Thessaliens moins vive, moins brillante,
Voloit, disparoissoit, revenoit Atalante ;

(*) Montigni sur ce vers observe qu'à Paris on n'avertit pas de l'*échec à la Dame*. Rien n'empêche, ce me semble, les joueurs de faire leurs conventions dans l'occurrence. La règle est muette ; ainsi liberté entière, absolue.

Moins d'orgueil éclatoit au front de Talestris ;
Moins d'art, moins de génie inspiroit Tomyris.
Dieux ! quel revers fatal menace ma couronne !
Quel deuil inattendu va désoler mon trône !
Un groupe d'ennemis sur moi s'est élancé,
J'ai rassemblé trop tard mon peuple dispersé.
La Reine accourt, la Reine affronte la tempête :
Sa tête seule, hélas ! peut garantir ma tête,
Elle n'hésite point : sans frémir en secret,
Sans laisser vers l'empire échapper un regret,
Par sa ruine même éloignant ma ruine,
Elle reçoit le coup et tombe en héroïne.
Alceste sur la scène ainsi vient expirer,
Admète lui survit ; mais c'est pour la pleurer.
Deux héros à cheval, (1) voltigeant dans la plaine,
Ont vu près de leur roi frapper leur souveraine,
En chevalier fidèle un d'eux court la venger.
Vers la cour ennemie il va d'un pas léger,
S'élance, et profitant d'une attaque soudaine,
A côté du monarque il enlève la reine. (2)
On s'assemble, on poursuit un ravisseur fatal ;
Mais prompt à s'échapper d'un combat inégal,
Sur son coursier agile il fuit de place en place.
Deux autres chefs à pied, fameux par leur audace, (3)
A travers les périls marchant obliquement,

(1) Les Cavaliers.
(2) Double échec au Roi et à la Reine.
(3) Les Fous.

Au secours du héros s'avancent brusquement ;
Ils croisent dans leur route et l'une et l'autre armée.
Le vulgaire, jaloux de toute renommée,
Du titre de folie a payé leurs exploits :
Cette folie heureuse est le salut des rois.
Ont-ils vu l'ennemi, par une brèche ouverte,
Pénétrer dans ma cour ? Alors que tout déserte,
L'un d'eux se précipite au milieu du combat,
Et frappé sur la brèche, il délivre l'État.
Tel on vit Curtius s'élancer dans l'abîme ;
L'abîme se ferma content de sa victime.
Tandis que mes héros affrontent le trépas,
Mes fantassins unis (1) s'avancent pas à pas,
Et de leurs rangs serrés opposant la barrière,
Aux chefs les plus hardis ils ferment la carrière.
Ils suivent l'ordre mince, et non l'ordre profond,
Ils frappent de côté, mais ils marchent de front.
Contraints à chaque pas de s'arrêter, ils brûlent
De faire un pas de plus et jamais ne reculent.
Un noble espoir anime et soutient leurs travaux ;
Ils peuvent de soldats devenir généraux.
Un d'eux (2) a-t-il forcé, par une marche heureuse,
Du monarque ennemi l'enceinte glorieuse ?
Il est proclamé chef par l'un et l'autre camp,
Et des premiers honneurs revêtu sur le champ.
Ainsi de rang en rang, porté par la victoire,
Fabert s'assit enfin sur le char de la gloire.

---

(1) Les Pions.
(2) Un Pion à Dame.

Mars fut dans tous les tems le père de l'honneur :
La noblesse du sang naquit de la valeur.
Des Césars, des Bourbons, c'est la tige commune.
Tous furent autrefois des soldats de fortune.
D'un nom rendu fameux en défendant l'État,
La majesté des ans relève encore l'éclat;
Il n'en est pas ainsi d'un nom que la richesse
Ennoblit lâchement au sein de la mollesse.
Le tems ne fécond point des noms si différens;
La gloire les sépare et les place à leurs rangs.
L'art transforme en cristal le sable, la poussière;
Mais le seul diamant est fils de la lumière.
Je parle en roi guerrier, et de qui le destin,
A dépendu cent fois du moindre fantassin.
Mais pour un qui s'élève, hélas! combien succombent!
Sous des coups redoublés l'un après l'autre ils tombent.
Je déplore leur chute, et je sens que l'État
Perd un bras nécessaire en perdant un soldat.
De moi dépend surtout le salut de l'empire,
Rien n'est désespéré tandis que je respire.
Contemplez cette abeille et l'essaim qui la suit,
C'est la Reine; sans elle un rucher est détruit.
Un escadron ailé vient-il sous ses murailles?
Elle donne aussitôt le signal des batailles :
Tout est en l'air, tout vole au-devant du trépas;
Des artisans obscurs sont tout-à-coup soldats.
Le peuple le plus doux devient le plus terrible;
Tant que la Reine existe il se montre invincible....
Elle expire, tout fuit : un seul dard meurtrier
Anéantit la Reine et le royaume entier.

Souverains, imitez cette abeille chérie :
De vos ruchers féconds protégez l'industrie ;
Sur un fidèle essaim jetez un regard doux,
En bourdonnant de joie il volera vers vous.
A la fleur de tes ans, installé sur un trône
Que l'Europe contemple et la gloire environne ;
Arbitre de vingt rois qu'efface ta splendeur,
Au milieu d'une cour fière de ta grandeur,
Louis! quelle est, dis-nous, ta volupté suprême,
Ton souverain bonheur? d'apprendre que l'on t'aime.
De voir la foule immense, environnant ton char,
Par les cris du plaisir répondre à ton regard.
Tant que le sort n'a pas éclairci mon armée,
Aux éléphans captifs la barrière est fermée : (1)
L'espace est-il ouvert? ai-je besoin d'appui?
Vers moi l'un d'eux (2) avance et j'avance vers lui.
Là, placé sous sa garde, et presque inaccessible,
Je suis de la bataille observateur paisible.
Mais le danger approche ; alors mes éléphans
Dans la lice à leur tour s'élancent triomphans.
Colosses aguerris, forteresses mouvantes,
Leur choc impétueux, leurs manœuvres savantes,
Portent de rang en rang le trouble et la terreur.
Mon émule attentif s'oppose à leur fureur :
Sur mes tours, avec art, il fait marcher les siennes,
Avec plus d'art encore je poste et joins les miennes.
Sous leur feu combiné tout s'écroule ou s'enfuit,

(1) Les Tours.
(2) Roquer.

Le roi, réfugié dans un humble réduit,
Sur ses États déserts promène un regard sombre :
De sa grandeur passée il voit à peine une ombre.
Environné d'écueils, il cherche en vain un port;
Mais animé bientôt d'un généreux transport,
Il s'avance superbe, et veut par son courage,
Retarder ou du moins illustrer son naufrage.
Tel au camp de Pavie, entouré d'ennemis,
Aussi grand, aussi fier que s'il les eût soumis,
François Premier, au glaive abandonnant sa tête,
De l'heureux Charles-Quint effaça la conquête.
Je marche alors suivi de tous mes généraux,
Je cherche mon rival, qui s'expose en héros.
Quelques soldats encore, amis dans la disgrace,
Pressés autour de lui, signalent leur audace.
Les miens, impatiens, voudroient tout ravager;
Mais je retiens leurs coups pour les mieux diriger.
Tout le peuple ignorant accuse ma foiblesse :
Les spectateurs instruits approuvent ma sagesse.
Par de savans détours je voile mes projets,
Par des retards prudens je hâte mes succès.
Ainsi le tems soumet lentement toute chose,
Et combat en secret quand on croit qu'il repose.
Tels, préparant de loin un grand évènement,
Vingt siècles font effort pour créer un moment.
Cependant mon rival est près de sa défaite :
Après avoir erré de retraite en retraite,
Après avoir perdu ses places, ses soutiens,
Il se voit dans sa fuite envelopper des miens.
Il va périr; mais non, la troupe qui l'assiége,

Respecte sa personne, en frappant son cortége.
Conserver le monarque est la loi de l'État,
Le forcer à se rendre est le droit du combat.
Il se rend, (*) avec lui je me réconcilie,
Et je ne souffre pas qu'un grand roi s'humilie.
Par son exemple, instruit des rigueurs du destin,
Je renferme ma joie, et je rends mon butin.
Non content de sauver l'honneur du diadême,
A reprendre son rang je l'invite moi-même;
Il reparait en pompe au milieu de sa cour,
Et rentré dans la lice, il triomphe à son tour.
Ainsi nous prolongeons une innocente guerre,
Qui charme nos loisirs sans désoler la terre.
L'ambition se plaît dans les combats sanglans,
Et la philosophie au combat des talens.
L'Inde fut le berceau de nos premiers ancêtres,
Les maîtres de Platon furent aussi nos maîtres.
Le peuple qui trouva le plus savant des jeux,
Fut des peuples enfans le plus ingénieux.
Voltaire aimoit ce peuple, adorateur des sages,
Qui du Gange autrefois éclairoient les rivages;
Il chérissoit en nous un de leurs monumens;
Il chérissoit en nous leurs doux amusemens.
C'étoient aussi les siens. Nos luttes pacifiques,
Nos problèmes guerriers, nos camps géométriques,
Enchantoient ses loisirs, et nous fûmes admis
Au nombre des savans et des rois, ses amis.
Tous les arts animoient, peuploient sa solitude;

(*) Échec et Mat.

Son esprit s'étendoit, s'enflammoit par l'étude.
Brûlant de tout savoir, sans cesse il s'instruisoit;
Brûlant de tout créer, sans cesse il produisoit.
Toutes les vérités lui sembloient nécessaires :
Il puisoit tour à tour et versoit les lumières.
Tel un miroir ardent est prompt à renvoyer
Les clartés qu'il rassemble en son brûlant foyer.
Le seul nom de Voltaire illustre nos batailles.
A ce nom immortel je joins le tiens, Noailles :
Tu soutiens notre empire, et ta vive gaîté,
Bannit loin de nos camps la taciturnité.
De ton génie heureux les brillantes saillies,
Charment de nos calculs les longues rêveries.
O Noailles! poursuis, défends par tes bons mots,
L'esprit contre l'ennui, les arts contre les sots.
L'esprit guerrier n'est pas notre seul avantage :
D'un état bien réglé nous présentons l'image,
Et de la monarchie un modèle fini :
Par l'intérêt public, chez nous tout est uni.
Observez Jupiter avec ses satellites
En ordre, autour de lui, parcourant leurs orbites :
De même, à mes sujets, je sers d'appui commun....
Chacun combat pour moi, je veille sur chacun.
J'achève un long tableau par un vœu magnifique.
Vous, savans, méditez un jeu philosophique;
Guerriers, étudiez notre ordre martial;
Rois, apprenez de nous le pacte social.
Tandis que je chantois un fantôme de guerre,
Le véritable Mars ensanglantoit la terre.
Vingt peuples opprimés contre un peuple oppresseur

Dans un bras de vingt ans trouvoient leur défenseur.
De nos jeunes héros un essaim magnanime,
Aux bords américains porté d'un vol sublime,
Par leur esprit aimable et leurs brillans succès,
Accoutumoient Boston au commerce françois.
Par des plans combinés préparant les conquêtes,
Par des miracles prompts réparant les tempêtes,
Castre, au nom de Louis, affranchissoit les mers,
Et sous son pavillon rallioit l'univers.
Neptune indépendant remercioit la France;
Suffren, du Gange aux fers hâtoit la délivrance.
La Tamise appauvrie, et réduite à ses bords,
Portoit le deuil d'un monde et pleuroit ses trésors.
Par d'invisibles nœuds associant leur trône,
Un prince philosophe, une reine amazone,
De l'Ottoman aveugle observoient le déclin,
Et d'un état mourant précipitoient la fin.
La Grèce réveilloit sa liberté captive,
Et l'Europe en suspens écoutoit attentive.

De moins sanglans débats, non sans hostilités,
Divisoient dans Paris les esprits agités :
Au nom du magnétisme, une foule en extase,
Pour Mesmer, pour Deslon, hurloit avec emphase;
Leur index, tout puissant dans ses inflexions,
Semoit l'enthousiasme et les convulsions.
Ils voiloient leurs secrets et non pas leur discorde.
Pallas, pour une pomme, oublia la concorde:
Trop sensible de même aux refus d'Apollon,
Une dixième muse insultoit l'Hélicon.
Des cieux, quels cris soudains font retentir la voûte?

L'homme, des immortels ose tenter la route.
Majestueusement enlevé dans les airs,
D'un vol rapide et sûr parcourant ces déserts,
Porté comme en triomphe au-dessus des campagnes,
Des peuples, des cités, des fleuves, des montagnes,
Mongolfier dans son char paroît l'égal des dieux :
On le suit, on le cherche, on le perd dans les cieux.
La critique un instant respecte le courage ;
Le char descend à peine, elle rit du voyage.
Loin d'un monde censeur et plein d'inimitié,
Où fuir? près de l'Olympe, ou près de l'amitié.
Eglé, dans tous les tems, vous fûtes son asyle ;
Vous savez embellir ce sentiment tranquille.
De votre caractère on ressent la douceur,
Comme on ressent le frais d'un ombrage enchanteur.
Les dieux vous ont donné cette philosophie,
Qui prévient les chagrins, ou qui les pacifie.
Je vous offre ces vers ; ma Muse attache exprès
L'image de la guerre à celle de la paix.

N. B. Le poëme de Cérutti est imprimé ici avec l'orthographe du tems, de même que les pièces précédentes : en écrivant par *ai* les imparfaits des verbes dans les écrits antérieurs à 1800, on commet à mon avis un anachronisme.

Ce poëme est complet. On l'a reproduit ailleurs d'après l'édition de Montigni, insérée dans les *Stratagèmes des Échecs*. Là divers passages sont tronqués : on fait disparaître douze vers du 163e au 174e, douze autres du 193e au 204e, enfin quatre-vingt-huit vers depuis le 269e jusqu'à la fin.

L'auteur y avait célébré Voltaire, Noailles, Mongolfier, etc.

Il n'est pas difficile de deviner pourquoi ces suppressions: la mode régnante était alors de flatter le maître. Chacun s'en fesait une loi. De tels faits caractérisent une époque.

Au reste, n'en sera-t-il pas toujours de même? Vienne un Tibère; bientôt on verra le tyran répéter encore, comme celui de Rome, l'exclamation dégradante : « O *homines ad servitutem natos!* (O les hommes! ils sont nés pour l'esclavage!)

LES ÉCHECS,

POÈME EN QUATRE CHANTS, PAR L'ABBÉ ROMAN.

(Composé en 1760, il n'a paru qu'en 1807.)

EXTRAIT DU QUATRIÈME CHANT.

Joueur sublime, étonnant Philidor,
De ton esprit qui donc suivra l'essor?
Comment peux-tu par la seule pensée,
Dans une route obscure, embarrassée,
Les yeux fermés, guider au champ d'honneur
De tes Échecs le bataillon vainqueur?
Oui, je t'ai vu sur deux tables dressées,
(Pour les joueurs prodige humiliant!)
Menant au but, aveugle clairvoyant,
D'un double jeu les pièces dispersées,
Faire à la fois, sur les deux échiquiers,
De tes rivaux les deux rois prisonniers.
Tu sais prévoir l'instant de la victoire;
Tu peux nommer le pion attentif
Qui saisira le prince fugitif,
Montrer la case ou d'ébène ou d'ivoire
Où désarmé le roi sera captif.
Mais quoi? jaloux d'une solide gloire,
Dans sa jeunesse il osa se frayer
Un plus brillant et plus noble sentier
Pour arriver au temple de mémoire.
Son front d'Orphée a ceint le beau laurier,

Et de son art tout Paris idolâtre,
A ses accords applaudit au théâtre.
Le jeu savant qu'il médite avec soin
N'a pas éteint sa féconde harmonie.
  Ce jeu brillant est l'ami du génie :
Champs de Fernay, je vous prends à témoin.
Là, visitant un fameux solitaire,
J'osai combattre et marcher son égal,
Au Jeu d'Échecs imprudent général ;
Je fus vaincu : qui peut vaincre Voltaire?
Mais de Rousseau je fus l'heureux rival.
A tous les jeux c'est le jeu qu'il préfère,
Ce fier proscrit, cet éloquent Rousseau,
De son pays la gloire et le fléau.
On nous apporte une table d'ébène,
Il me défie : ô souvenir flatteur!
Je combattis trois heures d'une haleine,
Et, sans plier, je fus six fois vainqueur.
Ce long combat, dont le succès m'honore,
A mon esprit se représente encore.
Je vois les chocs, les mouvemens divers,
Les coups portés et perdus dans les airs.
Du trait, dit-il, que le sort soit le juge;
Il est souvent l'arbitre des combats.
Sur l'échiquier je range les soldats,
Je prends le trait, car le sort me l'adjuge :
J'arme les blancs, mon pion fait deux pas,
Court se poster sur la case d'ivoire
(C'est le pion qui précède le roi).
Son ennemi de la légion noire,

Pour l'arrêter marche à lui sans effroi ;
Sur l'échiquier mesure autant d'espace ,
Et l'intimide et le regarde en face.
Au même instant, l'intrépide gambit
Laisse après lui deux cases qu'il franchit ,
Brave le noir, l'attaque , le menace.
Ce champion, indigné de l'audace
De mon soldat , l'aborde , le saisit ,
D'un bras nerveux le presse , le terrasse,
Tire l'épée et lui perce le flanc;
Mon fantassin expire sur la place ;
Mais on l'enlève , on le transporte au camp.
Je donne l'ordre , et je vois sur le champ ,
De mon roi , fier, mais immobile encore ,
Le cavalier s'élancer de son rang ,
Pour s'opposer à la marche du maure ;
Mais celui-ci craint déjà pour ses jours.
Du côté gauche, un cavalier fidèle ,
Voit le danger, et tire de cette aile
Son fantassin qu'il envoie au secours.
Mon archer blanc court à perte d'haleine,
Et , sur sa ligne , arrive à quatre pas
Et vis-à-vis de l'archer de ma reine.
Il s'y prépare aux hasards des combats ,
Met sur son arc une flèche fatale ,
Vise au gambit immobile et debout
Auprès du roi de la troupe rivale.
Mon adversaire observe et prévoit tout :
Déjà , dit-il , ce fou-là s'évertue ,
Ne craint-il pas qu'un soldat ne le tue?

Il ne craint rien, lui dis-je ; mais pourquoi
Le nommer fou ? C'est qu'il est près d'un roi,
Reprit Jean-Jacque. Et pour ne vous rien taire,
Au jeu d'Échecs tous les peuples ont mis
Les animaux communs dans leur pays ;
L'Arabe y met le léger dromadaire,
Et l'Indien, l'éléphant : quant à nous,
Peuple falot, nous y mettons des fous.
Il dit et pousse un pion intrépide,
Prêt à frapper mon vaillant cavalier.
Au lieu de fuir, le généreux coursier
Fait vers le centre une marche rapide.
A quatre pas du roi maure placé,
Et secondé par l'archer homicide,
Il va percer le gambit menacé.
Intimidé par mon attaque vive,
Avec sa reine à mes coups attentive,
Le Genevois donne échec à mon roi,
Et s'applaudit d'avoir semé l'effroi.
Je veux, dit-il, sous les murs de Carthage,
Comme autrefois le vaillant Scipion,
Porter la mort, la flamme et le ravage.
Il étoit fier de sa diversion.
Mon roi, gardé par sa troupe fidèle,
Avance un pas du côté de son aile,
Et mon rival fesant un autre effort,
Par le coursier de sa phalange gauche
Soutient déjà les pions dont j'approche.
Je suis trop foible, il me faut un renfort ;
Faites deux pas, vous pion de ma reine !

Oh ! dit Rousseau, maintenant je suis fort.
Et tout de suite, un fantassin qu'il mène
Au cavalier vient présenter la mort;
Tandis qu'il ouvre un facile passage
A son archer, tout prêt à renverser
Reine ou coursier, s'ils venoient enfoncer
Un pion noir dont il sert le courage.
Mon cavalier prudent et belliqueux,
Pour éviter sa honte et sa défaite,
Recule au blanc et se bat en retraite;
Mais il menace un soldat dangereux,
Ce pion noir, terrible dans sa rage,
Qui dévoua mon gambit au carnage.
Que fera-t-il ce piéton aux abois ?
Deux ennemis l'attaquent à la fois :
Le danger presse et les siens l'abandonnent.
Il prend conseil de son seul désespoir.
Pour échapper aux traits qui l'environnent,
Il fait un pas loin de son poste noir.
Le voilà donc sur la case d'ivoire,
Mieux défendu, mais toujours assiégé ;
Il peut mourir, mais il mourroit vengé
Par le guerrier qui le suit à la gloire.
Le fantassin de mon coursier royal
Au soldat noir prépare un trait fatal.
Déjà son bras... arrête, téméraire,
De ton rival tu veux percer le flanc ;
Tu le pourrois ; mais sa vie est trop chère,
Tu la paierois toi-même de ton sang.
Ne vois-tu pas son compagnon fidèle

Qui le soutient, vigilant sentinelle;
Ne vois-tu pas l'un des deux éléphans,
L'archer qui vise et la fière amazone
Du roi des blancs menacer la personne?
Il périra, si tu ne le défends.
Va de la reine enlever la couronne.
Au seul aspect du danger de son roi,
Ce combattant, saisi d'un juste effroi,
Retient son coup et fuit son adversaire.
Telle en nos champs, une jeune bergère
Dont les pieds nus foulent un froid serpent,
Retire en l'air une jambe légère,
Regarde et fuit cet animal rampant.
Mon fantassin, à mes ordres docile,
Va menacer l'amazone immobile:
Elle méprise un si foible ennemi,
Au roi des blancs fait un noble défi.
Le roi prudent fait un pas et l'évite,
En s'arrêtant au poste du gambit.
Voilà la reine encore à sa poursuite:
Elle l'aborde et le roi blanc la fuit.
Deux pas plus loin que sa place ordinaire,
Au carré noir il marche triomphant;
Mais son pion le garde et le défend
Des coups mortels du cavalier contraire,
Et ce guerrier, qui ne peut avancer,
Recule au blanc, dans sa case première,
Afin d'ouvrir une libre carrière
Au brave fou, tout prêt à s'élancer.
Mon cavalier, emporté par son zèle,

Saisit le poste où son prince l'appelle,
Et sur le noir s'apprête à repousser
Le foible trait que l'archer veut lancer;
En même tems, il menace la reine.
Pour éluder cette attaque soudaine,
L'archer noir vole à trois pas de sa tour.
Dernier effort! mais la défense est vaine.
Au premier poste où son devoir l'enchaîne,
Mon archer blanc est déjà de retour,
Prêt à percer la noire souveraine.
Que fera-t-elle? où fuir, où se cacher?
De guerriers blancs elle est environnée,
Des soldats noirs elle est abandonnée;
Mais l'héroïne évite mon archer.
A la défense, à l'attaque acharnée,
Elle m'atteint pour la dernière fois.
Percé de coups, mon éléphant succombe,
Avec la tour sa masse énorme tombe,
Et fait gémir l'échiquier sous son poids.
De cet exploit, qu'il vante avec emphase,
Rousseau triomphe; il n'apercevoit pas
Le piége obscur où j'attirois ses pas.
Mon archer blanc s'élance de sa case,
Il donne échec au roi des ennemis.
Le pion pare, et le pion est pris.
On a donné le signal du carnage:
Ce même archer expire sous les traits
D'un fantassin fier de cet avantage.
A le venger tous mes guerriers sont prêts,
Brave soldat, si cher à ma mémoire,

Au champ de Mars tu meurs couvert de gloire.
Déjà ma reine attaque et met aux fers
L'autre amazone affoiblie et rendue.
Des échecs noirs la troupe est éperdue,
Et de mourans les postes sont couverts.
Ma reine met les maures en déroute
Sur l'échiquier, et les prend sur la route.
Il retentit du bruit sourd et confus
De mille coups, portés, parés, rendus.
En est-ce assez? dis-je à mon adversaire,
De votre perte êtes-vous convaincu?
Mon ennemi frémissoit de colère.
Oui, j'en conviens, dit-il, je suis vaincu.
Avec le trait je prendrai ma revanche :
Je suis défait, mais sans être abattu.
Je dompterai votre légion blanche
Qui m'a trompé bien plutôt que battu.
Mais c'est en vain qu'il veut ternir ma gloire;
Je l'ai surpris et je suis son vainqueur.
Quand l'ennemi remporte la victoire,
Tout est égal, la ruse ou la valeur.

N. B. Cette partie pourrait bien n'être qu'une fiction; car c'est la première du Livre II du Calabrois. Philidor la donne également au second renvoi du premier Gambit.

Couvret, éditeur de l'abbé Roman, a écrit dans ce chant tantôt *chevalier* tantôt *cavalier*; j'ai mis ce dernier partout pour l'uniformité. Cette locution se rapporte mieux à l'anecdote suivante, qui est très-gaie et ainsi contée par Couvret lui-même.

« Le cardinal Duperron, jouant aux Échecs avec Henri IV, » lâcha un pet au moment où il plaçoit un cavalier. Il se fit » pardonner cette liberté en disant au monarque qui en rit » beaucoup : *Au moins*, Sire, *ce cavalier n'est pas parti » sans trompette.* »

TABLEAU POÉTIQUE

D'UNE LUTTE FORT INTÉRESSANTE

ENTRE LA BOURDONNAIS ET MAC-DONNEL,

PAR MÉRI (*)

Vous qui croyez encor qu'une paix éternelle
Tient deux peuples rivaux à l'ombre de son aile,
Politiques profonds, mais ne voyez-vous pas
Qu'une guerre de feu s'embrase sous vos pas?
Les remparts de Calais fument; le canon tonne;
Vingt cartels sont jetés à la race bretonne;
La France, croyez-moi, n'est pas à son déclin;
Les jours du prince Noir, les jours de Duguesclin,
Réjouissent encor la côte maritime,
Et le sol des combats attend une victime.
Sur l'échiquier royal, Fontenoy, tu renais
Aux mains de Mac-Donnel et de Labourdonnais;
Deux héros : l'un de France, et fils de ces falaises
Qui ne tremblèrent pas sous les bombes anglaises,
Quand St.-James lançait, par le courant de l'eau,
Sa machine infernale au front de St.-Malo.
L'autre, général jeune, ingénieur précoce,
Descend, comme Rob-Roi, des montagnes d'Ecosse;
Et Londre, en le voyant, cria dans la cité,

(*) L'auteur a donné pour titre à sa brillante description *Une Revanche de Waterloo*. Il ne faut pas, ce me semble, mettre en parallèle une sanglante et sinistre bataille avec une paisible partie d'échecs.

Que le grec Palamède était ressuscité.
O boulevart Montmartre! ô Véron! ô Vivienne!
Amateurs de Berlin, d'Amsterdam et de Vienne,
Accourez aujourd'hui de vos divers climats,
Au noble club ouvert sur les Panoramas;
C'est pour vous que je chante une bataille immense,
Qui sur les camps rivaux avec le jour commence,
Et d'échecs en échecs, vers la nuit finissant,
Ne laisse pas sur terre une goutte de sang.
Le champ clos a croisé soixante-quatre cases:
Aux deux extrémités les tours posent leurs bases.
Ces formidables tours, ces tours qu'un doigt savant,
Comme aux siéges romains fait rouler en avant.
Sur des chevaux sans mors des cavaliers fidèles,
Lestes et menaçans se placent auprès d'elles:
A franchir deux carrés ils bornent leurs élans,
Et tombent de côté sur les noirs ou les blancs.
Ces pièces vont ainsi: l'amitié les a jointes
Aux fous, sages guerriers qui partout font des pointes.
Puis la dame se place et garde sa couleur,
Nul combattant du jeu ne l'égale en valeur:
Elle vole d'un bond de l'une à l'autre zône:
C'est Camille au pied leste, invincible amazone:
Elle veille et défend les pièces d'alentour,
Par la force du fou réunie à la tour.
Près d'elle le roi siége; hélas! il garde un trône
Que mine le complot, que l'astuce environne:
Ce monarque, toujours menacé du trépas,
Pour tromper l'ennemi ne peut faire qu'un pas.
Toutefois, quand sa force est enfin abattue,

Par respect pour son nom, personne ne le tue.
Il est échec et mat; son dernier jour a lui,
Et tous ses serviteurs sont morts auprès de lui.
Huit modestes pions, soldats de même taille,
Gardent l'état-major sur un front de bataille.
Un pas leur est permis; un ou deux, jamais trois;
Troupe vile, immolée au caprice des rois.
Ils ne prennent qu'en pointe, et pourtant il arrive
Qu'un d'eux, soldat heureux, aborde l'autre rive:
Alors il se grandit; ce soldat parvenu
Des dépouilles d'un chef habille son corps nu.
Il se métamorphose en tour; il devient reine;
Il choisit, dans les morts étendus sur l'arène,
Un chef de sa couleur, par sa force cité;
L'heureux pion le touche, il l'a ressuscité.

L'Ecossais Mac-Donnel a tiré la claymore;
C'est lui qui doit guider les soldats du roi More.
Calme, méditatif, économe du sang,
Il marche avec lenteur sur ce terrain glissant.
Labourdonnais, plus vif, fait jaillir de sa tête,
En rapides éclairs, la foudre toujours prête;
Il entrevoit déjà, l'œil fixé sur le but,
La fin de la bataille, au moment du début:
Ainsi Napoléon, dans sa tête profonde,
Voyait tout à la fois sur l'échiquier du monde.
Le roi blanc a donné le signal des combats,
Le pion de sa dame avance et fait deux pas.
Le voisin aussitôt parcourt le même espace;
Le pion du fou blanc de la dame se place,
Audacieux gambit, près de son frère blanc,

Et percé par le noir, il tombe sur le flanc.
Le pion du roi blanc, qu'un noble zèle embrase,
Se sépare de lui, ne franchit qu'une case;
Le pion du roi noir, beaucoup plus hasardeux,
Affrontant son voisin, soudain en franchit deux.
Le fou du roi d'ivoire alors brise sa chaîne,
Et fesant quatre sauts, prend le pion d'ébène;
Le soldat du roi noir enlève le pion,
Que la dame d'ivoire avait pour champion.
Le pion du roi blanc remplit la même tâche.
L'écuyer du roi more à l'instant se détache
Et se cabre, la bride abattue à son cou,
A la deuxième case au-devant de son fou.
Soudain le cavalier, serf de la reine blanche,
A deux pas de son fou sur l'échiquier se penche:
Mais le fou du roi noir, esclave de sa loi,
Se glisse au carré vide, au-devant de son roi.
Le monarque des blancs, Labourdonnais l'inspire,
Veille d'un œil serein au salut de l'empire,
D'un signe intelligent, à son doigt familier,
A deux pas de son fou place son cavalier. (*)
Aussitôt le roi noir profite de l'aubaine,
Et roque lestement avec sa tour d'ébène.
La dame d'Avenel, qu'alarme un juste effroi,
Jette son fou joyeux à deux pas de son roi.
Le pion noir du fou de l'amazone noire
Fait un pàs : le pion gardant la tour d'ivoire,
La tour du roi des blancs, fait un pas en avant
Et gêne un fou rival, avec ce trait savant.

(*) De la case où était le fou.

A sa deuxième case, alors la noire dame
Jette son cavalier, qui va servir sa trame ;
Pour prévenir le choc du more cavalier
Le fou du roi des blancs se pose en bouclier
Au troisième relai du cheval de sa reine.
L'écuyer noir qui sert la noire souveraine,
A sa troisième case à l'instant s'est bloqué :
Avec sa propre tour le roi blanc a roqué.
Le cavalier du roi, du roi noir, lui réclame
Une troisième place en avant de sa dame.
Le pion de la tour de la dame des blancs
Fait deux pas fort adroits, quoique simples et lents :
Comme un singe moqueur, à l'adverse limite
Le même pion noir, devant sa tour, l'imite.
Le cheval du roi blanc se place en palefroi,
A quatre pas devant la case où fut son roi.
Pour détruire le fou de l'adverse partie
Le fou de dame noire a fait une sortie ;
Agitant ses grelots, cet aimable insensé
A deux pas de son roi s'est finement placé.
Le fou du roi des blancs se glisse en téméraire
A la case en avant de celle où fut son frère.
Le pion noir du fou royal marche deux pas ;
L'amazone des blancs ne s'en alarme pas ;
Devant la case noire où fut jadis son maître,
Elle vient aussitôt se faire reconnaître.
Le pion noir du fou royal alors se meut,
Et chemine d'un pas, c'est là tout ce qu'il peut.
Le fou de dame blanche à la deuxième case
De la susdite dame arrive, et prend sa base ;

La noire qui veillait à son vierge terrain
Se poste sur le trône où fut son souverain.
L'amazone des blancs, soigneuse de leur gloire,
Dans la case du roi bâtit sa tour d'ivoire; (1)
Le fou de dame adverse, agile champion,
Recule auprès du roi pour sauver un pion.
C'est le coup décisif; car la blanche amazone,
Déjà du roi des noirs voit chanceler le trône;
A travers ce chaos d'amis et d'ennemis,
Heureuse, elle entrevoit son avenir promis;
La science de l'art ne l'aura point trompée,
Elle tient son triomphe après neuf coups d'épée:
Les noirs la voient tomber avec des yeux d'effroi,
Trois cases en avant du camp où fut son roi.
Du cavalier royal le pion noir s'élance,
D'un seul pas, le fou blanc de la dame s'avance, (2)
Prend le pion du fou, le fou du prince noir.
Le cavalier du more, épris d'un vain espoir,
Veut venger son ami; d'un fameux coup de lance
Il perce le fou blanc, le jette à l'ambulance.
Malheureux cavalier! L'aveugle Mac-Donnel,
Croyait la dame blanche au château d'Avenel;
Elle est là; son bras fort renverse sur l'arène
L'insolent écuyer qui pressait une reine.
C'est alors qu'un vrai fou d'une dame, un fou noir,
Dans sa tête insensée a mis un fol espoir.
Il se fait en lui-même une imprudente phrase:

(1) La tour de la dame et non la tour du roi.

(2) Le fou de la dame; *blanc* ne désigne pas la couleur de la case, mais la couleur du fou.

« Si je prenais, dit-il, la quatrième case,
En face du carré que le fou, mon rival,
Occupait au début, à côté du cheval,
Ce poste m'obtiendrait une victoire sûre ;
Je menace les blancs d'une double blessure :
Labourdonnais n'a pas prévu ce mauvais tour ;
S'il veut sauver sa reine, alors je prend sa tour.
Après je serai pris, tant mieux ! cela m'arrange ;
La tour vaut mieux qu'un fou, nous gagnons à l'échange. »
Après ce beau calcul, digne d'un insensé,
Sur le carré dépeint ce vieux fou s'est placé.
Labourdonnais sourit : par un coup de génie,
L'avidité des noirs sera bientôt punie.
Le général français avait bien attendu
Que les noirs tomberaient dans le piége tendu.
L'amazone des blancs prend la troisième case,
Où la tour du roi more eut sa première base.
Le fou de dame noire à l'instant prend la tour ;
Le fou blanc de son roi, ravisseur à son tour,
Prend le pion placé devant l'écuyer more ;
Il sait qu'il va mourir : cette mort il l'implore.
Sage fou qui déjà, quoique mourant, peut voir
Le redoutable mat planant sur le roi noir !
Le pion noir, qu'il vient de provoquer en face,
Étourdi fanfaron, en pointe le terrasse,
Et tombe au même instant sur le blanc cavalier
Qui, tout près de sa reine, accourt se rallier.
L'écuyer africain, qu'un grand péril réclame,
Bondit sur le carré, veuf du fou de la dame.
Alors, marchant trois fois, l'amazone au teint blanc

Donne échec au roi noir, qui fuit d'un pas tremblant.
Sa fougueuse ennemie, à sa perte acharnée,
Poursuit sa vive lutte, avec art combinée ;
Elle voit son triomphe, et, reculant d'un pas,
Menace encor ce roi d'un imminent trépas.
Le prince fugitif, dont le tombeau s'apprête,
N'a plus qu'un seul abri pour reposer sa tête :
Il s'y place, aussitôt des blancs le cavalier,
En face de ce roi sait bien se replier.
Soudain le fou des noirs, dont l'audace endormie,
Trouvait une prison sur la ligne ennemie,
A gauche, obliquement, fait trois pas, et sa main
Nargue la dame blanche au bout de son chemin.
Insensé ! Tout-à-coup, s'ébranlant sur ses bases,
La tour d'ivoire roule, elle franchit six cases,
Et vers le camp rival semant un long effroi,
Serre d'un vif échec le triste et sombre roi.
Hélas ! ce roi puissant, que personne n'envie,
N'a plus qu'un seul abri pour défendre sa vie.
Il y court ; l'amazone enlevant tout espoir,
Fait un pas en arrière, et bloque le roi noir.
Oh ! quel toit lui donner ? Quel refuge lui reste,
A ce prince frappé du sort fatal d'Oreste ?
C'est la troisième case en avant de son fou.
Alors un vil pion, venu je ne sais d'où,
Un obscur fantassin, un pion prolétaire,
Qui depuis le début clouait son pied sur terre,
Un faible pion blanc, que l'œil put oublier,
A sa case, devant le royal cavalier :
Un soldat inconnu, sans blason dans l'histoire,

Sous un mat décisif va fixer la victoire,
Et par un double bond, s'élançant de son coin,
Il crie au roi des noirs: Tu n'iras pas plus loin! (*)
A ce grand coup d'un nain arrêtant un colosse,
Tous les noirs inhumés hurlèrent dans leur fosse;
Sa reine, lui jetant un suprême coup d'œil,
Se rendit en exil sous sa robe de deuil.
Labourdonnais vainqueur, sorti de cette guerre,
Fut sacré roi de France et roi de l'Angleterre
Par le droit des échecs; le rapide Océan,
L'annonça dans Bagdad, Cachemire, Ispahan,
Sous les Balkans neigeux, sous l'aride Caucase,
Climats où Mahomet a guidé sur sa case,
Fou, pion, éléphant, roi, dame, cavalier,
Jeu que jamais ses fils ne purent oublier.
L'Écossais Mac-Donnel, en son pays prophète,
Resta comme étourdi du poids de sa défaite;
Il contempla long-tems d'un œil terne d'effroi
La case malheureuse où fut matté son roi.
Il le voyait gisant sur sa dernière couche,
Le *God save the king* expira sur sa bouche.
Puis le vaincu d'Écosse, au regard étonné,
Porta dans Holy-Rood ce roi découronné.

(*) La tour peut aussi donner le mat.

LE JEU DES ÉCHECS,

Fable par l'abbé AUBERT.

Certaines majestés jadis étoient fort vaines,
    Les majestés d'un jeu d'Échecs.
Les Rois, plus respectés, plus puissans que les Reines,
Ne les mettoient qu'au rang de leurs premiers sujets.
Les Reines à leur tour voyoient au-dessous d'elles
Les Cavaliers, les Fous, et ceux-ci les Pions.
Qui croiroit que les Fous ont des prétentions?
Plus d'une cour pourroit en dire des nouvelles;
Plus d'un sage s'est vu par un fou supplanté.
Bientôt la fin du jeu rabattant leur fierté,
    Détruisit ces vaines chimères
    De puissance et de dignité:
Bientôt avec éclat un dernier coup porté (*)
    Ruina des grandeurs si chères;
    Et le même sac à la fois
Reçut Reines, Pions, Cavaliers, Fous et Rois.
    Contre les bornes de la vie
    Qu'un grand se brise avec fracas,
    Je ne lui porte point envie.
En est-il moins que moi victime du trépas?
Tout est mis au niveau par la parque ennemie:
    Elle frappe et ne choisit pas.

(Liv. I, Fable III.)

(*) Echec et mat.

Nota. L'éditeur a substitué *Cavaliers* à *Chevaliers* qui ne se dit plus.

Il y a précision et élégance dans l'imitation latine de cette fable par Desbillons.

LATRUNCULORUM LUDUS. FABULA.

Latrunculorum præliis cùm luditur,
Rex et Regina, pedites et equites, loco
Quisque suo et ordine varia obeant munia :
At bello ubi finis impositus est ludicro,
Capsâ cunduntur unâ omnes promiscuè.
Humanas variat vita, mors æquat vices.

(Lib. XIII, Fab. XXXII.)

LE JEU D'ÉCHECS. FABLE.

Au jeu des Échecs, Roi, Reine, Soldats à pied et à cheval exercent leurs fonctions variées, chacun à son poste et à son tour. Mais la partie finie, tous rentrent pêle-mêle dans le même coffret.

Les destinées humaines sont diverses pendant la vie ; la mort les met de niveau.

(Fable XXXII du 13e livre.)

PARALLÈLE DU JEU DES VERS
ET DU
JEU DES ÉCHECS,

par le poëte J.-B. Rousseau.

Minerve à tous ne départ ses largesses :
Tous savent l'art, peu savent les finesses.
Et croyez-moi, je n'en parle à travers,
Le jeu d'Échecs ressemble au jeu des vers :

Savoir la marche est chose très unie,
Jouer le jeu, c'est le fruit du génie,
Je dis le fruit du génie achevé
Par longue étude et travail cultivé.
Si donc Phébus ses échecs vous adjuge,
Pour bien juger, consultez tout bon juge,
Pour bien jouer hantez les bons joueurs,
Surtout craignez le poison des loueurs.

(*Épitre à Clément* Marot.)

DESCRIPTION POÉTIQUE DES ÉCHECS

PAR DELILLE.

Plus loin, dans ses calculs gravement enfoncé,
Un couple sérieux qu'avec fureur possède
L'amour du jeu rêveur qu'inventa Palamède,
Sur des carrés égaux, différens de couleur,
Combattant sans danger, mais non pas sans chaleur,
Par cent détours savans conduit à la victoire
Ses bataillons d'ébène et ses soldats d'ivoire.
Long-tems des camps rivaux le succès est égal.
Enfin l'heureux vainqueur donne l'échec fatal,
Se lève, et du vaincu proclame la défaite;
L'autre reste atteré dans sa douleur muette.
Et du terrible mat, à regret convaincu,
Regarde encor long-tems le coup qui l'a vaincu.

(*L'Homme des Champs.*)

QUELQUES OBSERVATIONS

SUR LA LANGUE FRANÇAISE.

A propos de la réimpression des anciens ouvrages avec leur orthographe primitive, j'ai dit que j'y considère l'usage de l'orthographe actuelle comme une sorte d'anachronisme. Par là je pense avoir déjà déclaré mon grand respect pour la pureté de notre langue, et donné mon assentiment à toutes les manières de parler qui tendraient à la maintenir. Il est manifeste que le français d'aujourd'hui s'est déjà beaucoup écarté du style de nos meilleurs écrivains, et que la langue reçoit chaque jour de nouvelles et déplorables altérations. Il ne sera donc pas inutile de mettre sous les yeux de la jeunesse une liste d'un petit nombre de mots qui sont, selon moi, les plus choquans parmi les créations du néologisme. Si ma voix n'a pas la force d'arrêter le torrent, du moins j'aurai planté quelques jalons qui serviront peut-être à de plus habiles pour fonder une digue efficace et

puissante contre les envahissemens du mauvais goût.

Je suivrai l'ordre alphabétique.

A TORT OU A RAISON, tour inexact et partant vicieux. *A raison* est une expression adverbiale qui exige d'être suivie de la préposition *de* pour former un sens raisonnable. *A raison de tant par tête ; à raison de ses bonnes qualités.*

« *Vous vous plaignez* à tort ou avec raison ; à tort » *si c'est sans motif*, avec raison *si vous êtes maltraité* » *injustement.* »

AME, avec un accent circonflexe sur l'a. Cette innovation a été conseillée et suivie, je ne sais pourquoi, par l'abbé Féraud, souvent si judicieux, dans son *Dictionnaire critique de la langue française*, 1788. En 1786, son *Dictionnaire grammatical* n'en parlait pas. Je ne vois point l'avantage de ce circonflexe ; car le mot *ame* n'a point d'homonyme en français dont il faille le distinguer, et l'accent n'y est pas utile. Je préfère donc l'ancien usage, auquel le savant BEUCHOT s'est conformé dans son estimable édition de Voltaire.

ANNIHILER. Je voudrais bien savoir à quoi sert ce mot lorsque déjà nous avons *annuler*, dont le rapport avec *nul* est évident. Rayons donc *annihiler* du vocabulaire.

ATTENDU, voyez VU ci-après.

Avant que « régit le subjonctif, et l'on ne doit point » mettre de négation entre le *que* et le verbe. *Avant* » *qu'il vienne*, et non pas *avant qu'il ne vienne*. Plus » d'un moderne a fait cette faute : *Avant qu'elle* ne » *se venge*, au lieu d'écrire *avant qu'elle se venge*.»

(L'abbé Féraud).

Cette règle qui prohibe la négation à la suite d'*avant que*, est absolue et n'a point d'exception. Cependant on voit souvent y manquer.

Budget. *Laharpe* désapprouvait ce mot qui est anglais, pour signifier les *finances de l'État*. Je suis du même sentiment que Laharpe.

Collaboration, collaborer. Barbarisme. Il faut dire *coopération, coopérer*.

Confort, confortable. Mots anglais dont nous n'avions pas besoin. Pourquoi le *confort* vaudrait-il mieux que l'*aisance, le bien-être?* Pourquoi au lieu de *confortable* ne pas dire *agréable, désirable, satisfesant* ou tout autre mot français analogue?

De doit s'écrire *d'* avec l'apostrophe, avant un mot qui commence par une voyelle.

Ainsi on dira : « Les ouvrages d'Euler, et non de » Euler; les poésies d'Auguste Barbier et non de » Auguste Barbier. »

Déja. Très souvent ce mot est mal placé dans les phrases de nos écrivains du jour. *Il a été élu déjà, ils se sont adressés déjà*. Cette construction blesse

l'oreille. Les adverbes se mettent entre le verbe et le participe, et *déjà* doit recevoir, dans la proposition, le même emploi que les autres.

Démoralisation, démoraliser. Ces néologismes, venus je ne sais d'où, s'emploient au lieu de *découragement*, *décourager*, qui sont des expressions irréprochables. On ferait bien de s'en tenir à celles-ci.

Dictionnaire des dictionnaires français. Voir Grammaire des grammaires.

Excentricité, excentrique, mots dont se sert la géométrie pour désigner des cercles qui n'ont pas le même centre. Or, cette sorte de cercles est bien plus ordinaire que les cercles concentriques. Il n'y a donc point de rapport entre l'expression *excentrique*, prise au sens propre, et ce qui est *singulier* ou *bizarre*. Ces mots mal choisis sont donc des néologismes à rejeter, et il faut leur préférer *bizarrerie*, *singularité*, *bizarre*, *singulier*.

Face (en). Cette locution, composée de la préposition en et du substantif face, demande à être suivie du mot *de*. *En face du Louvre*, *en face des Tuileries*, et non *en face le Louvre*, *en face les Tuileries*, qui sont des barbarismes.

Gouvernemental. Néologisme. *Action gouvernementale* pour *action du gouvernement*. Suivant toute vraisemblance, de gouvernemental naîtra quelque jour *gouvernementalité*, de même que national a produit *nationalité*.

« Et voilà de quels mots on enrichit la langue. »

GRAMMAIRE DES GRAMMAIRES. Sous ce titre bizarre, probablement imaginé par son libraire, feu GIRAULT-DUVIVIER a fait imprimer une compilation puisée dans grand nombre d'auteurs. Il s'y trouve incontestablement des remarques utiles. Néanmoins un tel travail ne peut mettre l'auteur sur la ligne des savans de Port-Royal, de Duclos, de Dumarsais, de Condillac, de Beauzée, ni même de Sicard, de Restaut, de Wailly et du modeste Lhomond. Il ne peut suffire de son Résumé des Grammaires pour faire de Girault-Duvivier le grammairien des grammairiens.

A l'imitation de ce titre on a émis le DICTIONNAIRE DES DICTIONNAIRES FRANÇAIS, par un M. LANDAIS, qui se croit lexicographe parce qu'il porte le prénom de *Napoléon*. C'est une chétive production dans laquelle on est bien sûr de désapprendre notre langue.

GRAMMAIRE (Traités de). Ceux qu'on enseigne dans les écoles sont généralement trop longs, trop diffus. Ils comptent de 600 à 1000 phrases numérotées en guise de règles. Des livres si étendus devraient être à l'usage seul des professeurs.

On aurait dû se borner aux élémens de LHOMOND pour les élèves. Cela suffisait. Il était mieux de s'en tenir là que d'engager les enfans dans les dédales d'une étude sans fin qui les ennuie et les rebute.

L'abbé MOUTILLARD, curé d'Euville (Meuse), avait composé une excellente petite grammaire très-convenable pour les écoles primaires. Elle se renferme dans environ 80 règles exprimées avec clarté et à la

portée du plus grand nombre. L'université aurait bien fait de l'adopter.

Grasséyement, manière de prononcer d'une personne qui grasséie. « Ce défaut qui gâte la prononciation, » est assez ordinaire aux enfans. Il vient plus souvent » de l'éducation que de l'organe.... Comme il dépend » du mouvement des organes, il est rare qu'on ne » puisse pas en guérir les enfans. » *Dictionnaire de Trévoux.*

Cette mauvaise habitude, vice de prononciation, vrai bredouillement, qui substitue à une articulation nette et énergique une aspiration embarrassée, rude et gutturale, s'est beaucoup répandue. Cependant si on y mettait un peu de soin, on réussirait à y remédier.

Hors. Cette préposition a deux acceptions. *Hors de* signifie dehors : *Hors d'ici, hors de lui, hors de la ville, hors de l'église.* Ainsi *hors la loi*, pour *hors de la loi*, est un solécisme.

Hors, employé sans le mot *de*, signifie *excepté.*

Telle règle est générale, hors *une seule exception.*

Personne, *hors* vous, n'entrera chez moi.

Impératif. Les grammairiens récens se sont avisés de supprimer, dans la conjugaison des verbes les troisièmes personnes de ce mode, sous prétexte que le français n'a pas le moyen de les exprimer par un seul mot, et que le tour usité vient du subjonctif. Je pense que, nonobstant cette remarque, il serait bon d'y rétablir les trois personnes dont il s'agit: elles sont nécessaires.

Exemple : « Mon fils, écoute-moi, et que ton ami » t'attende. » « Jeunes gens, appliquez-vous bien, et » que les récréations ne viennent qu'après le travail. » Qu'importe qu'on explique ces personnes par des ellipses ou par l'emploi du subjonctif? Il n'est pas moins essentiel de savoir s'en servir, et de ne pas les mettre en oubli.

Impressionnable, impressionner, impressionné. Barbarismes.

Ne vaut-il pas mieux dire : susceptible d'impression? faire impression? ému, touché d'impression?

Inconvenance, inconvenant « ne sont pas français » écrivait le grammairien Michel, de Nanci, en 1807. « Au lieu de *cela est inconvenant*, il faut dire : *cela ne* » *convient pas.* »

Litographie. Je sais bien que l'étymologie voudrait *lithographie;* mais, en feuilletant le Dictionnaire de Restaut, je suis tombé par hasard sur le mot d'*orthographe*, où j'ai appris que Danet, Richelet et Joubert avaient écrit *ortographe* sans *h* après le *t*. Cela m'a donné l'idée de tenter comme ces savans une petite réforme, et j'ai en conséquence adopté *litographie*, vu que la suppression de la lettre *h* n'altère ni le sens ni la prononciation du mot. Peut-être ai-je eu tort. Si cela est, je promets de me corriger à la première occasion.

Plaire (se). Voir succéder (se) ci-dessous.

Nationalité. Néologisme qui tend à faire supprimer

le mot *nation*. Partout où nos contemporains emploient *nationalité,* l'usage de *nation* formerait un sens meilleur et préférable. C'est là un exemple de l'abus des expressions abstraites lorsqu'elles sont introduites sans nécessité dans le langage. L'article 5 de la Constitution de 1848 est ainsi conçu :

« La République française respecte les *nationalités* » étrangères, comme elle entend faire respecter la » sienne, etc. »

Selon moi la rédaction suivante serait meilleure :

» La République française respecte les nations étran-» gères comme elle entend se faire respecter elle-même, etc. »

Les *nations* valent infiniment mieux que les *nationalités*.

Possible. « On lit dans le Journal politique de » Bruxelles *autant que possible* pour *autant qu'il est* » *possible*. Arrangement propre à concilier, *autant que* » *possible*, les intérêts, etc. Il y a apparence que le » Mémoire où est cette locution, a été composé en » Allemagne. »

« Pour rendre cette collection la moins dispendieuse » *possible* (Mercure), au lieu de *qu'il a été possible de* » *le faire*. Il faut s'arranger avec une puissance *le plus* » *tôt possible* (Journ. polit.) Ce tour est plus laco-» nique, mais est-il admis et reconnu par l'usage? » J'en doute. »

(Féraud, *Dict*[re] *crit. de la langue française.*)

Ces expressions *le plus possible*, *le mieux possible*, et autres de la même espèce, sont fautives ; elles

présentent presque toujours une signification équivoque. Ce sont des barbarismes. Vainement on voudrait les faire passer pour des ellipses ; le français aime surtout la clarté et repousse des abréviations amphibologiques, qui ne sont que des vices de style qu'on fera bien d'éviter.

Que doit s'écrire *qu'* avant un mot commençant par une voyelle ou une h aspirée, même lorsque le mot dont il s'agit annonce une phrase incidente. Il est ridicule, dans ce cas, de placer une virgule après *que*. « *Il est évident qu'*à votre avis, *on s'est long-tems* » *abusé.* »

Relier. Ce verbe signifie 1° lier de nouveau. 2° Attacher ensemble les feuillets d'un livre. 3° Mettre des cercles à un tonneau. Les Sts-Simoniens lui ont encore donné une autre acception, celle d'unir, de réunir, d'attacher une chose à une autre. Ce néologisme est inutile, puisqu'on a les mots auxquels on le substitue. On ne devrait recourir à des expressions nouvelles que lorsque les expressions usitées n'auraient point de sens, ou que le sens serait incomplet.

Roquer. Terme du Jeu des Échecs. Personne n'ignore que c'est la manœuvre du R et de la T qui, s'il n'y a rien entre ces deux pièces, fait placer le R à deux cases de celle qu'il occupait, et la T de l'autre côté du R. Cela ne peut se faire plus d'une fois dans le cours d'une même partie.

La langue française n'a point de substantif pour désigner ce mouvement particulier. En italien on le

nomme *Arrocamento.* * Quelques personnes veulent qu'on l'indique par le *Roc* ou le *Roque;* mais *Roc* était jadis le nom de la T ; il est à-propos de ne point lui donner une autre acception. Il vaudrait mieux, suivant moi, se servir du verbe Roquer pris substantivement, et dire *le Roquer*. Exemple : « *Le Roquer à* » *l'italienne* admet plus de liberté *que le Roquer à la* » *française.* » * On dit aussi l'*Arrocatura.*

SANS QUE. On ne doit pas mettre de négation après ces mots. C'est la même règle de syntaxe que pour *avant que ;* il n'y a point d'exception.

« Il ne quittera pas ses études *sans qu'il* les ait » entièrement finies. »

« Les magistrats ne peuvent être négligens *sans que* » le public souffre de leur indolence. »

Ces deux phrases, à mon avis, seraient meilleures si on y supprimait le mot *sans*, en ajoutant à la suite de *que* une seconde négation.

« Il ne quittera pas ses études qu'il ne les ait entière- » ment finies. »

« Les magistrats ne peuvent être négligens que le » public ne souffre de leur indolence. »

Il semble que nos écrivains ignorent ce tour si français et si élégant, puis qu'ils ne s'en servent pas.

SAUVEGARDER. « Un avocat de province a dit *sauve-* » *garder*. C'est un barbarisme, même au palais. »

(*L'abbé* FÉRAUD.)

L'avocat de province, s'il existait encore, trouverait de quoi se féliciter en voyant l'étrange fortune dont jouit maintenant sa belle invention.

SUCCÉDER (se). On lit tous les jours dans les feuilles publiques : Plusieurs orateurs se sont *succédé* à la tribune ; en France trois gouvernemens se sont *succédé* ; les opinions les plus contradictoires se sont *succédé*. Ce sont là autant de solécismes. Il faut dire et écrire *succédés*, *succédées*. Ce qu'on lit à ce sujet dans les traités modernes de grammaire est tout-à-fait erroné.

Se succéder est nn de nos *verbes réciproques*, qui sont en très grand nombre. Il n'existe point de verbe actif qui ne puisse devenir réciproque lorsqu'on joint au sujet un pronom personnel de la même personne. En ce cas, le verbe cesse d'être conjugué avec l'auxiliaire *avoir* ; il prend à sa place l'auxiliaire *être*.

SICARD, dans sa *Grammaire générale*, conjugue constamment la forme active du verbe avec sa forme réciproque ou réfléchie. C'est une méthode utile, puisque les deux espèces de conjugaison diffèrent l'une de l'autre par l'emploi des deux verbes auxiliaires.

Il existe en français plusieurs verbes qui ne sont usités que dans le sens réciproque. Mais leur conjugaison est semblable à celle des verbes réciproques venus des verbes actifs. Ainsi *se repentir*, par exemple, se conjuguera comme *se tenir* ; *s'arroger*, *se succéder* comme *s'aimer*, *se présenter*, etc. (*)

(*) EXTRAIT de la Grammaire générale de Port-Royal.

Deux rencontres où le Verbe auxiliaire être *prend la place de celui d'*avoir.

« La première est dans tous les verbes actifs, avec le réci-
» proque *se*, qui marque que l'action a pour sujet ou pour

Le second pronom personnel qui se joint au verbe réciproque ou réfléchi, est toujours régime, soit direct soit indirect.

Puisqu'on y emploie le verbe auxiliaire *être* au lieu

» objet celui même qui agit, *se tuer*, *se voir*, *se connoitre*: » car alors le prétérit et les autres qui en dépendent, se » forment non avec le verbe *avoir*, mais avec le verbe *être*; » *il s'est tué*, et non pas *il s'a tué*; *il s'est vu*, *il s'est connu*. » Il est difficile de deviner d'où est venu cet usage.... On » peut dire néanmoins que l'action et la passion se trouvent » alors dans le même sujet; on a voulu se servir du verbe *être* » qui marque plus la passion, que du verbe *avoir* qui n'eût » marqué que l'action, et que c'est comme si on disoit : *il* » *est tué par soi-même*.

» Mais il faut remarquer que quand le participe, comme » *tué*, *vu*, *connu* ne se rapporte qu'au régime *se*, encore » même qu'étant redoublé il le précède et le suive, comme » quand on dit : *Caton s'est tué soi-même*; alors ce parti- » cipe s'accorde en genre et en nombre avec les personnes » ou les choses dont on parle : *Caton s'est tué soi-même*, » *Lucrèce s'est tuée soi-même*, *les Saguntins se sont tués* » *eux-mêmes*.

» Mais si ce participe régit quelque chose de différent du » réciproque, comme quand je dis : *OEdipe s'est crevé les* » *yeux*; alors le participe ayant ce régime, devient gérondif » actif, et n'a plus de genre ni de nombre. De sorte qu'il » faut dire :

» Cette femme s'est crevé les yeux.

» Elle s'est fait peindre, etc. »

N. B. Dans cet endroit de la *Grammaire* générale, rien n'annonce que l'intention de ses savans auteurs ait jamais été d'avancer qu'*être* devait se prendre dans la signification ou

d'*avoir,* il y a donc entre *avoir* et *être* quelque différence caractéristique.

Avoir, en effet, ne permet aucun accord, dans les tems qu'il compose, entre le sujet du verbe qui se conjugue et le participe passif. C'est une règle absolue, sans exception.

Être, au contraire, a pour propriété essentielle d'opérer l'accord du sujet avec le participe du verbe qui se conjugue. Il sert constamment de lien, dans la proposition, entre le sujet et l'attribut. C'est sa nature.

A cette règle générale je ne vois qu'une exception, facile à reconnaître. J'en dirai quelque chose plus bas.

Outre les verbes réciproques ou réfléchis qui prennent l'auxiliaire *être*, il y a une autre classe de verbes qui se conjuguent aussi avec *être*, où il remplace *avoir ;*

---

même dans la forme de l'auxiliaire *avoir*, comme plusieurs l'ont cru mal à propos.

«L'autre rencontre,» continue la Grammaire générale, « où » le verbe *être* forme les prétérits au lieu d'*avoir*, est en » quelques verbes intransitifs...... comme *aller*, *partir*, » *sortir*, *mentir*, etc..... D'où vient aussi qu'alors le par- » ticipe s'accorde en nombre et en genre avec le nominatif » du verbe : *Cette femme est allée à Paris*, *elles sont allées*, » *ils sont allés*, etc.

» Mais lorsque quelques-uns de ces verbes, d'intransitifs » deviennent transitifs et proprement actifs,... ils reprennent » le verbe *avoir*. Ainsi on doit dire : *Cette femme a monté* » *la montagne*, et non pas *est montée*, etc. »

N. B. Observez qu'il ne s'agit pas des verbes réciproques ou réfléchis.

tels que *tomber, aller, venir,* etc. Par conséquent le sujet s'y accorde avec le participe passif ou du passé. On dit : *Je suis tombé* ou *tombée ; tu es allé* ou *allée ; cet homme est venu* ou *cette femme est venue ; nous sommes tombés* ou *tombées*, etc.

A cause de l'importance de cette discussion, il ne sera pas inutile d'entrer dans l'examen de la manière d'employer, selon les circonstances, les formes de la conjugaison réciproque avec un peu de détail. C'est le moyen de découvrir l'étrange erreur où sont tombés à ce sujet les auteurs de nos grammaires récentes.

Je commencerai par l'infinitif.

Les dictionnaires ont peut-être contribué à égarer ces écrivains. Ils désignent les verbes réciproques ou réfléchis par l'infinitif auquel ils ajoutent le pronom *se* : *s'en aller s'arroger, se repentir,* etc. Cela ne donne-t-il pas lieu de penser que *se*, pronom de la 3[e] personnne, soit le seul pronom qui se joigne à l'infinitif? Cependant ce mode peut prendre également les pronoms des autres personnes, *me*, *te*, *nous*, *vous*.

Voici plusieurs exemples :

Pour le présent.

Je dois me repentir.
Tu dois te repentir.
Cet homme, cette femme doit se repentir.
Nous devons nous repentir.
Vous devez vous repentir.
Ces hommes, ces femmes doivent se repentir.

Pour le passé.

Je dois, j'ai dû m'être repenti ou repentie.

Tu dois, tu as dû t'être repenti ou repentie.
Cet enfant doit, a dû s'être repenti.
Sa mère doit, a dû s'être repentie.
Nous devons, avons dû nous être repentis, repenties.
Vous devez, avez dû vous être repentis, repenties.
Ces hommes doivent, ont dû s'être repentis.
Ces personnes doivent, ont dû s'être repenties.

Que le verbe soit réciproque de sa nature, qu'il vienne d'un actif, peu importe ; c'est toujours la même conjugaison. On n'en peut pas disconvenir. Pourquoi ne serait-ce point la même syntaxe?

Voyons l'indicatif.

Passé indéfini.

On sait que je me suis repenti, repentie.
tu t'es repenti, repentie.
Cet enfant, cette personne s'est repenti, repentie.
Nous nous sommes repentis, repenties.
Vous vous êtes repentis, repenties.
Ces jeunes gens, ces personnes se sont repentis, repenties.

Il n'est point nécessaire de citer d'autre exemple. Dans ceux-ci le participe s'accorde avec le sujet, parce qu'il est joint à l'auxiliaire *être*. Il en est de même pour tout autre verbe.

Il y a, ai-je dit, une exception à cette règle : cette exception s'applique exclusivement à ceux des verbes réfléchis ou réciproques *qui ont un régime direct indépendant du pronom personnel*. La conjugaison, en ce cas, n'en a pas moins l'auxiliaire *être;* mais alors le participe, au lieu de s'accorder avec le sujet, suit la règle qui

regarde le régime direct dans les autres verbes actifs.

Exemple :

Je me suis arrogé l'autorité...
Tu t'es arrogé l'autorité...
Le maître s'est arrogé la puissance...
Nous nous sommes arrogé les droits...
Vous vous êtes arrogé les prérogatives...
Les maîtres se sont arrogé tous les pouvoirs...

Il y a dans notre langue deux verbes synonymes conjugués comme tous les réfléchis ou réciproques; mais chacun de ces verbes a le tour et le sens qui lui est propre : ce sont *se rappeler* et *se souvenir*. Le premier a un régime direct indépendant du pronom personnel, le second n'en a point.

Passé indéfini de l'indicatif.

Je me suis *rappelé* cette personne.
Tu t'es *rappelé* cette personne.
Notre ami s'est *rappelé* cette personne.
Nous nous sommes *rappelé* cette personne.
Vous vous êtes *rappelé* cette personne.
Nos voisins se sont *rappelé* cette personne.

Je me suis souvenu souvent de cette personne.
Tu t'es souvenu souvent de cette personne.
On s'est souvenu, elle s'est souvenue de cette personne.
Nous nous sommes souvenus souvent de cette personne.
Vous vous êtes souvenus souvent de cette personne.
Les hommes se sont souvenus de cette personne.
Les femmes se sont souvenues de cette personne.

L'existence du régime direct avec *se rappeler* suffit pour empêcher l'accord du participe avec le sujet, comme dans *se souvenir*.

Ces deux exemples démontrent clairement qu'il y a deux classes de verbes réfléchis ou réciproques : celle de ces verbes qui demandent un régime ou complément direct indépendant du pronom personnel, et celle de ces verbes qui n'ont point un tel régime.

Il y a même des verbes qui appartiennent à l'une et à l'autre de ces deux classes. Par conséquent il y aura quelquefois lieu de faire accorder leur participe avec le sujet, ou de leur appliquer les pronoms sans le régime direct, selon l'acception sous laquelle ils sont pris. Prenons pour exemple *se donner*. On peut dire : *Cette dame a eu raison de* s'être donnée *à l'éducation de ses enfans. Ces demoiselles* se sont donné *de jolis ajustemens ; elles* se les sont procurés *à Paris.*

Il est facile de trouver d'autres exemples.

J'ai en faveur de mon opinion l'autorité, l'exemple concluant d'un de nos meilleurs écrivains, Condillac, si remarquable par son exactitude, sa précision et sa clarté. Je citerai divers passages de l'édition originale.

Tome 9, page 14. « On sait à peine les noms des » monarques qui *se sont succédés.* »

Même tome, page 111. « C'est principalement sous le » siècle de Thésée que les Grecs *se sont plus* à répandre » un merveilleux, qui fait connaître leur esprit et leur » caractère. »

Même tome, page 259, ligne 23 : « Ouvrage de ces

» généraux supérieurs qui *s'étaient succédés* sans inter-
» ruption. »

Tome 10, page 234 : « Les autres *se sont succédés* » dans cet ordre. »

Récemment M. de Lamartine a écrit : « les catas- » trophes qui *se seraient succédées.* »

(*Conseiller du Peuple*, page 141).

En résumé, la théorie du participe construit avec le verbe auxiliaire *être*, admise par les grammairiens récens, est bâtie sur de faux principes. Ils oublient totalement la nature, le caractère, les propriétés essentielles de ce verbe *être*. Leurs prétendues explications ou analyses des verbes pronominaux ne consistent qu'en phrases bizarres, en barbarismes, qui ne se trouvent nulle part et qu'ils ont forgés exprès, avec des tours dont l'auxiliaire *être* et le *pronom personnel* ont disparu.

La question des participes, jadis embrouillée et difficile, est aujourd'hui fort simple, grâce aux grammairiens du 17e et du 18e siècles.

Ils sont invariables, lorsqu'ils ne peuvent s'accorder ni avec le sujet de leur verbe, ce qui arrive dans les conjugaisons qui prennent l'auxiliaire *avoir*, ni avec le régime direct, si ce régime ne vient qu'après le participe.

Ils s'accordent avec le régime direct si celui-ci se trouve placé avant le participe.

Cette règle n'a point d'exception, quel que soit d'ailleurs l'auxiliaire, *avoir* ou *être*.

La conjugaison avec l'auxiliaire *être* entraîne l'*accord entre le sujet et le participe*.



Cette règle s'applique aux verbes neutres qui demandent l'auxiliaire *être*, et aux verbes pronominaux qui n'en peuvent admettre un autre.

A cette règle il y a une seule exception, comme cela est exposé page 421 ci-dessus, et à la note de la page 417.

Ce point essentiel a exigé des développemens un peu étendus, qui ne laissent plus de doute, j'en ai l'espérance, sur une matière dans laquelle nos auteurs récens se sont plus à réunir toutes sortes de sophismes, de complications et de subtilités.

TRANSFÈREMENT. C'est *transport* ou *translation* qu'il faut dire.

VEUILLEZ. «Vouloir n'a point d'impératif. On ne prie » pas quelqu'un, ou l'on ne lui ordonne pas de vouloir. » Molière dit :

Veuillez être témoin de ce que je veux dire.

» On ne le dirait point aujourd'hui. »

(FÉRAUD, *Dictionnaire grammatical.*)

Veuillez est un mot inutile qui n'ajoute rien au sens de la phrase. *Veuillez vous asseoir, veuillez m'écouter*, n'a point d'autre signification qu'*asseyez-vous*, qu'*écoutez-moi*. L'idée de politesse qu'on y attache n'a aucun fondement.

VIS-A-VIS. « Dites-moi, écrivait Voltaire à l'abbé » d'Olivet, le 5 janvier 1767, si jamais vous vîtes » dans aucun bon auteur de ce grand siècle de Louis XIV, » le mot de *vis-à-vis* employé une seule fois pour signi- » fier *encore*, *avec*, *à l'égard?* Y en a-t-il un seul qui

» ait dit *ingrat vis-à-vis de moi*, au lieu d'*ingrat envers*
» *moi? Il se ménageait vis-à-vis ses rivaux*, au lieu de
» dire *avec ses rivaux? Il était fier vis-à-vis ses supé-*
» *rieurs*, pour *fier avec ses supérieurs*, etc.? Enfin ce
» mot de *vis-à-vis* qui est très-rarement juste et jamais
» noble, inonde aujourd'hui nos livres, et la cour, et
» le barreau, et la société; car dès qu'une expression
» vicieuse s'introduit, la foule s'en empare.... »

» En un mot, Monsieur, la langue paraît s'altérer
» tous les jours; mais le style se corrompt bien davan-
» tage... On se pique d'employer des expressions qui
» étonnent, parce qu'elles ne conviennent point aux
» pensées. »

Vu, ATTENDU. Ces mots sont, par leur sens, de véritables prépositions, et *vu* n'est point le synonyme de *visé*, participe de *viser*, qui signifie *mettre son visa.*

Et qui m'empêchera de mettre en notre étable,
Vu le prix dont il est, une vache et son veau
Que je verrai sauter au milieu du troupeau?
(LA FONTAINE).

Y se mettait anciennement à la fin d'un grand nombre de mots, tels que *loy, moy, roy, soy, toy,* etc. Suivant Lamothe-le-Vayer, cet usage avait été introduit par les écrivains (calligraphes) de profession, pour leur procurer le plaisir d'orner leur travail de paraphes et de traits de plume. Comme une orthographe raisonnable a changé cette coutume en substituant l'i simple à l'y, je pense que la réforme doit s'étendre jusqu'aux noms propres des personnes et des villes où

l'y ne rappelle aucune étymologie. On a des impressions qui datent du 17e siècle où on lit *Nanci, Commerci, Ligni*, etc., au lieu de *Nancy, Commercy, Ligny*. Le Trévoux publié à Nanci, a rejeté l'orthographe gothique et admis la nouvelle manière : pourquoi ne le ferait-on pas à son exemple ?

N. B. Qu'on ne soit pas surpris de me voir insérer ces remarques dans un livre sur le Jeu des Échecs. Si ce livre a pour principal but d'offrir à la jeunesse de la distraction, il ne peut être déplacé d'y rappeler son attention vers les objets de ses études, c'est-à-dire, les usages de la langue française avec lesquels elle a besoin de se familiariser. Elle ne les y verra pas sans fruit. Une observation saisie comme en passant frappe peut-être davantage l'intelligence; tandis que, reléguée dans un ouvrage didactique, elle risquerait de n'y être pas aperçue.

Quand on a une idée utile, en quelque endroit qu'on la produise, elle se trouve toujours à sa place.

TABLE.

FIN DE LA TABLE.

Autre manière d'exécuter le n° LXXXIII de la Centurie de Lolli, en 10 coups,

page 276.

1 C 3 F'
2 C 2 R
3 C 3 C̈'
4 C F̈' R p. l. m.
5 C 2 D'
6 C 3 F̈'
7 C R' D p. l. m.
8 C 2 F'
9 C 3 R'
10 T̈ T̈ † et Mat.

Lolli annonce la possibilité d'effectuer ce Mat au 10e coup au plus, en jouant au 2e C 2 R au lieu de ne faire ce mouvement qu'au 4e, comme le porte le n° 2 de la page 276.

Montigni donne seulement cette manière, n° 88. Pourquoi supprimer celle de Carrera ?

Au 4e coup si le R unique jouait F, le C sauterait 3 R', et le Mat se ferait deux coups plus tôt.

IX. (Page 288.) — Mat en 3 Coups.

Seul jeu forcé.

1 T 2 T c C'=D ou autre Pièce.
Ou bien * f 3 F'
2 T 2 F̈ † c̈ *d* 3 C̈' : T
3 c̈. . 4 C̈ † et Mat.

* Si f 3 F'
2 T 4 T Ce qu'il peut.
3 T 4 F̈ † et Mat.

POST-SCRIPTUM.

Si MM. les Amateurs d'Échecs approuvaient l'*Introduction Pratique*, avec sa Notation, et qu'ils voulussent jouir, sous la même forme, de l'excellent Traité dû au mérite supérieur du chanoine Ponziani, je me déciderais à le traduire et à le publier. L'abbé Colombo le regarde « comme le plus clair, le plus méthodique, le plus complet » et conséquemment le plus instructif de tous les ouvrages » faits sur les Échecs. Il est indispensable, ajoute-t-il, de » l'étudier pour connaître les vraies théories de ce jeu. »

On peut se procurer chez Ch. Cabasse, imprimeur-libraire à Commerci (Meuse) l'opuscule intitulé:

NOUVELLE NOTATION POUR LES PARTIES OU LES COUPS D'ÉCHECS, QUELLE QUE SOIT LA COULEUR DES PIÈCES ÉCHUES A CHACUN DES DEUX JOUEURS, par P. P. E. F., avec 16 jolies pages lithographiées, dont il reste encore quelques exemplaires, in-12 de deux feuilles. Prix 1 fr. 20 c. et 1 fr. 30 c. franc de port par la poste.

SOUS PRESSE.

JEU DE DAMES A LA POLONAISE.

Bientôt paraîtra le Traité complet de Blonde, dit le *Marchand de cure-dents*, *ouvrage posthume*, annoncé en 1823. Le format sera in-8°, le papier blanc et collé. On y joindra Manouri et divers auteurs français et étrangers, avec la liste générale des Coups de Dames connus, au nombre d'environ 3 à 4000. On y publiera aussi la *Bibliographie du Jeu de Dames* par M. Alliey.

Le prix dépendra de la force du volume; mais on peut compter qu'il sera modique.

On peut dès à présent souscrire chez Ch. Cabasse, imprimeur-libraire à Commerci (Meuse).



